



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA

DIRECCIÓN DE POSGRADO

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA:

**HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS EN LA ENSEÑANZA
APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN BÁSICA SUPERIOR.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de Magister en
Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

Autor

Christian Darío Naranjo Pilisita

Tutor PhD. Carlos Alberto Ramos Galarza

AMBATO - ECUADOR

2021

**AUTORIZACIÓN DEL AUTOR PARA LA CONSULTA,
REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN
ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN**

Yo, Christian Darío Naranjo Pilisita, declaro ser autor del Trabajo de Investigación con el nombre “Herramientas digitales gamificadas en la enseñanza aprendizaje de lengua y literatura en básica superior”, como requisito para optar al grado de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales y autorizo al Sistema de Bibliotecas de la Universidad Tecnológica Indoamérica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital Institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deberán firmar convenios específicos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización, en la ciudad de Ambato, a los 31 días del mes de agosto de 2021, firmo conforme:

Autor: Christian Darío Naranjo Pilisita

Firma: 

Número de Cédula: 1717079766

Dirección: Provincia de Pichincha, cantón Quito, Parroquia Chillogallo, Barrio Turubamba de Mojas 2.

Correo Electrónico: christian.8888@hotmail.es

Teléfono: 0995605296

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación “HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN BÁSICA SUPERIOR”, presentado por Christian Darío Naranjo Pilisita, para optar por el Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales.

CERTIFICO

Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Ambato, agosto 2021



.....

PHD. Carlos Alberto Ramos Galarza

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Ambato, agosto 2021



.....

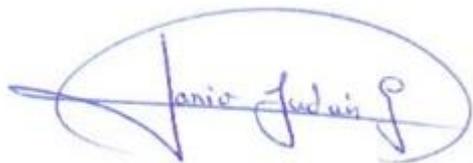
Christian Darío Naranjo Pilisita

1717079766

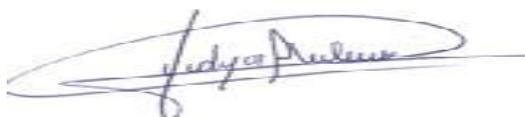
APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado, sobre el Tema: “HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN BÁSICA SUPERIOR”, previo a la obtención del Título de Magister en Educación Mención en Pedagogía en Entornos Digitales, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de titulación.

Ambato, agosto del 2021



.....
PhD. Janio Lincon Jadán Guerrero
PRESIDENTE DEL TRIBUNAL



.....
M.Sc. Lidya Dolores Alulima Alulima
VOCAL



.....
PhD. Carlos Alberto Ramos Galarza
VOCAL

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios y todas las personas que con sus palabras, motivación, cariño, sabiduría y comprensión, apoyaron en tiempos difíciles.

En especial a mí amada madre, esposa e hijos que son mi eterna bendición.

Christian Naranjo

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mí Santa trinidad que con su guía en cada paso nada de esto fuera posible.

De manera especial a mis mentores, que con consejos supieron alimentar mis ganas de descubrir un mundo diferente y mi esposa, que con paciencia, sabiduría y amor incondicional camina de la mano junto a mí.

Christian Naranjo

ÍNDICE DE CONTENIDO

AUTORIZACIÓN DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, Y PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN.....	ii
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
APROBACIÓN TRIBUNAL.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS	xiii
RESUMEN EJECUTIVO	xv
ABSTRACT	xvi
INTRODUCCIÓN	1
Importancia y Actualidad	1
Justificación.....	2
El planteamiento del problema.....	4
Contextualización Micro	4
Destinatarios del proyecto	5
Hipótesis general	6
Hipótesis específicas	6
Objetivos.....	6
Objetivo General	6
Objetivos Específicos	6
CAPÍTULO I.....	8
MARCO TEÓRICO.....	8
Antecedentes.....	8
Contexto educativo en Ecuador.....	10
Enseñanza Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.....	13
Enseñanza desde el constructivismo	14

Papel del docente en el constructivismo.....	15
Aprendizaje significativo.....	16
Entorno virtual en el aprendizaje.....	17
La gamificación.....	19
La gamificación como proceso de enseñanza	20
Mecánicas educativas gamificadas.....	23
La gamificación como proceso de aprendizaje	24
Herramientas tecnológicas en la innovación educativa.....	25
Comprensión lectora como esencia del aprendizaje.....	27
CAPÍTULO II	29
DISEÑO METODOLÓGICO	29
Enfoque y diseño de la investigación	29
Diseño de la investigación.....	29
Descripción de la muestra y el contexto de la investigación.....	30
Población.....	30
Proceso de recolección de los datos	32
Modelo de intervención.....	34
Técnicas e Instrumentos	37
Validez del instrumento.....	37
Confiabilidad del instrumento	38
Búsqueda y procesamiento de datos.....	39
Análisis de resultados	39
Cuestionario dirigido a docentes de la Institución Ernesto Che Guevara	40
Encuesta dirigida a expertos pertenecientes a la Institución Educativa “Fe y Alegría Gonzalo Cordero Crespo”, del Cantón Quito.....	52
Encuesta dirigida a estudiantes de la Institución Ernesto Che Guevara.....	57
Pre test dirigido a estudiantes de la Institución Ernesto Che Guevara	57
Comparación de medias del pre test del grupo control y experimental	69
Conclusión de resultados.....	72
CAPÍTULO III.....	73
PRODUCTO	73
Introducción.....	73

Nombre de la propuesta.....	74
Contextualización.....	74
Definición del tipo de producto.....	74
Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico.....	74
Objetivo general	75
Objetivos específicos.....	75
Elementos que la conforman	75
Modelo Educativo	76
Estructura de la propuesta	76
Fase de Análisis.....	76
Objetivo general	77
Objetivos específicos.....	77
Fase de Diseño.....	78
Identificación de herramientas digitales gamificadas.....	79
Fase de Desarrollo	82
Fase de Implementación.....	85
Fase de Evaluación.....	88
Pos test aplicado a estudiantes del grupo control y experimental	89
Pos test aplicado a estudiantes del grupo control.	90
FIN DE LA PROPUESTA	93
DISCUSIÓN	95
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	98
Recomendaciones.....	99
BIBLIOGRAFÍA.....	101
ANEXOS 1.....	105

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1. Bloques curriculares en Lengua y Literatura EGB.	14
Cuadro N°3. Población de docentes de la I.E “Ernesto Che Guevara”. Año Lectivo 2020-2021	31
Cuadro N° 4. Operacionalización de variables del grupo experimental.	32
Cuadro N° 5. Operacionalización de variables del grupo control.	33
Cuadro N° 6. Guía de Intervención.	35
Cuadro N° 7. Expertos en el área de estudio.	38
Cuadro N° 8. Cuestionario dirigido a Docentes.	38
Cuadro N° 9. Encuesta dirigida a estudiantes.	39
Cuadro N° 10. Encuesta sobre herramientas digitales gamificadas dirigida a expertos.	39
Cuadro N° 11. Características para la formación docente en TIC.	40
Cuadro N° 12. Características para la formación docente en TIC.	41
Cuadro N° 13. Características para la formación docente en TIC.	42
Cuadro N° 14. Características para la formación docente en TIC.	42
Cuadro N° 15. Características para la formación docente en TIC.	43
Cuadro N° 16. Características para la formación docente en TIC.	44
Cuadro N° 17. Características para la formación docente en TIC.	45
Cuadro N° 18. Características para la formación docente en TIC.	46
Cuadro N° 19. Características para la formación docente en TIC.	47
Cuadro N° 20. Características para la formación docente en TIC.	48
Cuadro N° 21. Características para la formación docente en TIC.	49
Cuadro N° 22. Características para la formación docente en TIC.	50
Cuadro N° 23. Características para la formación docente en TIC.	51
Cuadro N° 24. Herramientas de comunicación.	52
Cuadro N° 25. Herramientas de gestión de aprendizaje.	53
Cuadro N° 26. Herramientas de trabajo colaborativo.	54
Cuadro N° 27. Herramientas de navegación.	54
Cuadro N° 28. Herramientas para crear contenido.	55
Cuadro N° 29. Herramientas para aprendizaje autónomo.	56

Cuadro N° 30. Herramientas gamificadas.....	56
Cuadro N° 31. Pre test grupo experimental.	57
Cuadro N° 32. Pre test grupo control.....	58
Cuadro N° 33. Pre test grupo experimental.	58
Cuadro N° 34. Pre test grupo control.....	59
Cuadro N° 35. Pre test grupo experimental.	59
Cuadro N° 36. Pre test grupo control.....	60
Cuadro N° 37. Pre test grupo experimental.	61
Cuadro N° 38. Pre test grupo control.....	61
Cuadro N° 39. Pre test grupo experimental.	62
Cuadro N° 40. Pre test grupo control.....	62
Cuadro N° 41. Pre test grupo experimental.	63
Cuadro N° 42. Pre test grupo control.....	63
Cuadro N° 43. Pre test grupo experimental.	64
Cuadro N° 44. Pre test grupo control.....	65
Cuadro N° 45. Pre test grupo experimental.	65
Cuadro N° 46. Pre test grupo control.....	66
Cuadro N° 47. Pre test grupo experimental.	67
Cuadro N° 48. Pre test grupo control.....	67
Cuadro N° 49. Pre test grupo experimental.	68
Cuadro N° 50. Pre test grupo control.....	69
Cuadro N° 51. Pre test de comprensión lectora del grupo experimental.	69
Cuadro N° 52. Pre test de comprensión lectora del grupo control.....	70
Cuadro N° 53. Estadísticas emparejadas.....	71
Cuadro N° 54. Pos test aplicado a estudiantes del grupo experimental.	89
Cuadro N° 55. Pos test aplicado a estudiantes del grupo control.	90
Cuadro N° 56. Estadísticas de muestras emparejadas.....	91

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1. Bajo dominio de las destrezas de comprensión lectora en estudiantes de Básica Superior.....	5
Gráfico N° 2 Características para la formación docente en TIC	18
Gráfico N° 3 Arquitectura funcional	21
Gráfico N° 4 Las Tecnologías Avanzadas en la Actualidad	25
Gráfico N° 5 Herramientas Tecnológicas Utilizadas En La Innovación Educativa	26
Gráfico N° 6 Características para la formación docente en TIC	40
Gráfico N° 7 Características para la formación docente en TIC	41
Gráfico N° 8 Características para la formación docente en TIC	42
Gráfico N° 9 Características para la formación docente en TIC	43
Gráfico N° 10 Características para la formación docente en TIC	44
Gráfico N° 11 Características para la formación docente en TIC	45
Gráfico N° 12 Características para la formación docente en TIC	46
Gráfico N° 13 Características para la formación docente en TIC	47
Gráfico N° 14 Características para la formación docente en TIC	48
Gráfico N° 15 Características para la formación docente en TIC	49
Gráfico N° 16 Características para la formación docente en TIC	50
Gráfico N° 17 Características para la formación docente en TIC	51
Gráfico N° 18 Características para la formación docente en TIC	52
Gráfico N° 19 Herramientas de comunicación.....	53
Gráfico N° 20 Herramientas de gestión de aprendizaje	53
Gráfico N° 21 Herramientas de trabajo colaborativo	54
Gráfico N° 22 Herramientas de navegación.....	55
Gráfico N° 23 Herramientas para crear contenido	55
Gráfico N° 24 Herramientas para aprendizaje autónomo.....	56
Gráfico N° 25 Herramientas gamificadas.....	57
Gráfico N° 26 Pre test de comprensión lectora del grupo experimental	70
Gráfico N° 27 Pre test de comprensión lectora del grupo control.....	71
Gráfico N° 28 Plan de destreza con criterio de desempeño.	78
Gráfico N° 29 Plataforma gamificada Ta-túm	80

Gráfico N° 30 Plataforma gamificada Classcraft	80
Gráfico N° 31 Genially.....	81
Gráfico N° 32 Wordwall	81
Gráfico N° 33 Educaplay.....	82
Gráfico N° 34 Aula virtual Ta-tum	83
Gráfico N° 35 Actividades en Classcraft.....	83
Gráfico N° 36 Presentación en Genially	84
Gráfico N° 37 Evaluación sumativa en Wordwall.	84
Gráfico N° 38 Evaluación sumativa en Educaplay	85
Gráfico N° 39 Trabajo de actividades con grupo de décimo año en Ta-tum	86
Gráfico N° 40 Trabajo de actividades con grupo de décimo año en Classcraft	86
Gráfico N° 41 Presentación de actividades con grupo de décimo año en Genially	87
Gráfico N° 42 Presentación de actividades con grupo de décimo año en Wordwall	87
Gráfico N° 43 Presentación de actividades con grupo de décimo año en Genially	88
Gráfico N° 44 Pos test aplicado a estudiantes del grupo control y experimental..	89
Gráfico N° 45 Pos test aplicado a estudiantes del grupo experimental.....	89
Gráfico N° 46 Pos test aplicado a estudiantes del grupo control	90
Gráfico N° 47 Pos test aplicado a estudiantes del grupo control	91

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

**TEMA: HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS EN LA
ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN
BÁSICA SUPERIOR.**

**AUTOR: Christian Darío Naranjo Pilisita
TUTOR: PhD. Carlos Alberto Ramos Galarza**

RESUMEN EJECUTIVO

Las nuevas tecnologías han transformado el ámbito educativo y el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, los docentes deben adaptarse a las innovaciones educativas y metodologías, como la gamificación que implementan herramientas digitales acordes a los estudiantes del nuevo milenio, con el fin de garantizar la calidad educativa y aprendizaje significativo. El objetivo de la investigación fue beneficiar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, mediante el uso de herramientas digitales educativas gamificadas para optimizar el desarrollo de la comprensión lectora en el Subnivel Básica Superior de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara. El diseño de investigación es cuasi-experimental, pues se trabajó con dos grupos pre establecidos denominados control y experimental. En la muestra participaron 30 adolescentes ecuatorianos entre 13 y 15 años de edad que corresponden a noveno y décimo año, a los cuales se aplicó un pre y pos test ad-hoc elaborado específicamente para evaluar y obtener datos de esta investigación y 13 docentes de la institución de los cuales, se adquirió datos de enseñanza en el área específica. Para determinar los resultados en los dos grupos respecto al rendimiento académico, se realizó una T Student de muestras emparejadas que evidenció la diferencia en los grupos de acuerdo a la intervención de un diseño instruccional ADDIE, elaborado con herramientas digitales gamificadas aplicado al grupo experimental, demostrando su efectividad y beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura.

DESCRIPTORES: comprensión lectora, enseñanza aprendizaje, herramientas digitales gamificadas.

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
DIRECCIÓN DE POSGRADO
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN PEDAGOGÍA EN
ENTORNOS DIGITALES**

**THEME: GAMIFIED DIGITAL TOOLS IN THE TEACHING OF
LANGUAGE LEARNING AND LITERATURE IN HIGH BASIC
EDUCATION.**

**AUTHOR: Christian Darío Naranjo Pilisita
TUTOR: PhD. Carlos Alberto Ramos Galarza**

ABSTRACT

New technologies have transformed the educational environment and the teaching-learning process. Therefore, teachers must adapt to educational innovations and methodologies, such as gamification that implement digital tools according to the students of the new millennium, to guarantee academic quality and meaningful learning. The objective of this research was to benefit the teaching-learning process in the area of Language and Literature through the use of gamified educational digital tools to optimise the development of reading comprehension in the Upper Basic Sub-level in Ernesto Che Guevara Educational Institution. The research design is quasi-experimental since we worked with two pre-established groups called control and experimental. The sample included 30 Ecuadorian teenagers between 13 and 15 years old, corresponding to the ninth and tenth year, to whom an ad-hoc pre and post-test were explicitly applied designed to evaluate and obtain data from this research; also, 13 teachers from the institution were included, and data was acquired according to the specific area. In order to determine the results in the two groups regarding academic performance, a Student's T of paired samples was carried out, which showed the difference in the groups according to the intervention of an ADDIE instructional design, elaborated with gamified digital tools applied to the experimental group, demonstrating its effectiveness and benefits in the teaching-learning process in the area of language and literature.

KEYWORDS: Reading comprehension, teaching-learning, gamified digital tools.

INTRODUCCIÓN

Importancia y Actualidad

En el mundo globalizado todos los ámbitos de la sociedad se han visto atravesados por la tecnología y las herramientas comunicativas e informativas, en este caso la educación no es la excepción. El ámbito educativo se enfrenta al reto acelerado de innovar con nuevas propuestas metodológicas, métodos, técnicas y herramientas más acordes al nuevo milenio que se involucren en el mundo digital. A raíz de esta necesidad surgen varias interrogantes, sobre el adecuado proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clases y la resistencia de varios profesionales al cambio de sus recursos educativos tradicionales a tecnológicos, más acordes a los tiempos actuales. En este panorama los docentes se enfrentan al reto de actualizarse constantemente, para cumplir con las expectativas de la sociedad red y una juventud que va creando sus propios espacios de aprendizaje.

En Ecuador el Currículo de los niveles de educación obligatoria 2016 para corresponder con la sociedad ecuatoriana actual, aborda aprendizajes de las áreas de conocimiento de Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, Educación Física y Educación Cultural y Artística. Sin embargo, desde el año 2000 el Instituto Nacional de Evaluación Educativa (INEVAL) aplica pruebas para medir el nivel de destrezas adquiridas de los estudiantes que están próximos a terminar un subnivel y principalmente en adolescentes de 15 años. Estas evaluaciones se enfocan en las habilidades de lectura, matemáticas y ciencias, donde Ecuador en el 2017 en sus resultados presentados en el siguiente año, 2018 en el campo de la lectura alcanzó el nivel mínimo.

La presente investigación surge de la preocupación e incertidumbre de comprender los procesos de enseñanza aprendizaje, que mejoren la calidad educativa en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara en el área de lengua y literatura, particularmente en el subnivel de Básica Superior, aplicando herramientas digitales educativas gamificadas. En este caso particular para superar los retrasos y vacíos en el desarrollo de una de las macro-destrezas (escuchar,

hablar, leer y escribir) de la asignatura como es la lectura y esencialmente enfocada, en la comprensión lectora de subniveles anteriores al mencionado. La metodología a implementar es la Gamificación aludida por primera vez por Nick Pelling en el 2002, que ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de los elementos del juego, siendo una buena alternativa.

Por este motivo la investigación recoge varios pensamientos sobre el proceso de enseñanza aprendizaje, la metodología gamificación aplicada a la educación y las herramientas digitales educativas. Esto permitirá identificar los aciertos y ventajas al momento de aplicar las herramientas digitales gamificadas, tanto para la educación virtual actual y la educación presencia. La investigación aborda un eje fundamental que es el proceso de enseñanza aprendizaje en el desarrollo de la comprensión lectora y sus niveles, en la Educación General Básica Superior. Es así que el trabajo consta de un marco teórico, un marco metodológico, análisis de datos y proyecto de aplicación.

Justificación

En el Ecuador cuando se menciona la calidad educativa aparecen varias interrogantes, principalmente alrededor del proceso de enseñanza aprendizaje y el papel protagonista que tiene un docente con respecto a este tema. El educador debe estar en una constante actualización en sus habilidades y conocimiento de enseñanza que corresponda a las necesidades actuales de sus estudiantes, para cumplir con las destrezas encomendadas en cada subnivel de acuerdo al Currículo Nacional 2016. También se debe tomar en cuenta que en las evaluaciones Pisa D aplicadas por el INEVAL en el año 2017, en la destreza de lectura los estudiantes evaluados en edades hasta 15 años correspondientes al subnivel Básica Superior y Primero de Bachillerato, obtuvieron un promedio de 409 puntos, es decir un nivel 2 considerada como el mínimo de competencia. Aunque los resultados obtenidos son superiores a la media, comparada con otros países que se aplican estas evaluaciones, aun es un porcentaje bajo. A esto se debe considerar en este resultado, que cerca del 38% del total de estudiantes evaluados se ubican en el nivel 1, pues no alcanzan el nivel básico de desempeño (Instituto Nacional de Evaluación

Educativa, 2018). En definitiva, solo el 49% del total de estudiantes en Ecuador alcanzaron el nivel 2 y el 51% aún se encuentran en un retraso acorde a su edad.

Esta investigación impulsada por el motivo antes expuesto, se centra en el subnivel Básica Superior con un rango de edad entre 12 y 15 años, pues es la culminación de la formación de la Educación General Básica y la antesala para el Bachillerato. Se toma como área esencial Lengua y literatura, ya que es la que trabaja el desarrollo de la inteligencia Lingüística dividida en cuatro macro destrezas según el Currículo Nacional 2016, de la cual la investigación se enfocará en la Lectura, esencialmente la comprensión lectora y tres niveles, el literal, inferencial y crítico. Con los antecedentes mencionados se pretende demostrar con la investigación, la importancia de implementar herramientas gamificadas para mejora el proceso enseñanza aprendizaje en la asignatura expuesta anteriormente. Además de enlistar las ventajas que ofrece aplicar la metodología gamificación con herramientas digitales en el aula para los docentes tanto en la educación presencial como virtual.

Otro factor importante que se toma en consideración para enfocarse en el subnivel de Básica superior, es porque los estudiantes en estas edades se enfrentan a cambios en la parte física, mental, psicológico, social y emocional que los orilla a adquirir mayor independencia. También anexa la adaptación a otra modalidad de educación con docentes especialistas, con un nivel mayor de exigencia y con la obligación de adquirir las destrezas necesarias para aprobar el año, con responsabilidad y capaces de controlar su forma de aprendizaje.

Es importante señalar que los docentes en el país en el área de Lengua y Literatura se guían en el currículo 2016, siguiendo las destrezas correspondientes a cada subnivel y apoyados en el texto de cada año de Básica. Sin embargo, en ese cumplimiento los docentes se limitan a realizar actividades y usar herramientas sugeridas en los libros, lo que acarrea como resultado la utilización de herramientas y recursos tradicionales como: pizarra, libro, videos de YouTube, provocando que el aprendizaje en el aula sea poco motivador para el estudiante.

Al considerar todos los motivos mencionados el objetivo del presente trabajo de investigación es mostrar la importancia de implementar herramientas digitales gamificadas en el área de Lengua y Literatura, en el proceso de enseñanza de los docentes en el aula y mejorar el nivel de comprensión lectora en estudiantes. Se propone evidenciar las ventajas que ofrecen herramientas como Ta-tum en el desarrollo de una comprensión lectora.

El planteamiento del problema

Los estudiantes del país al tener un bajo rendimiento en las evaluaciones PISA D aplicadas en el año 2017, en lectura que corresponde al área de Lengua y literatura, permite entender la realidad a la que se enfrentan los docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, principalmente en el subnivel de Básica Superior. En este sentido, como paso inicial sería mejorar el proceso de enseñanza de los docentes y para esto, la incorporación de herramientas virtuales ofrecería resultados prometedores hacia futuro. La presente investigación adquiere una importancia significativa pues se pretende responder a la interrogante ¿Cuál es el efecto de la implementación de herramientas digitales gamificadas en el proceso de enseñanza aprendizaje, en el área Lengua y Literatura y la comprensión lectora? Este planteamiento se enmarcará en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara en estudiantes del Sub nivel Básica Superior ubicada en la ciudad de Quito.

Contextualización Micro

La Unidad Educativa Ernesto Che Guevara con 33 años desde su fundación, con código AMIE 17h00451, ubicada en la Provincia de Pichincha, Cantón Quito, en la parroquia la Ecuatoriana al sur de la ciudad. Es una Institución que ofrece una educación en modalidad presencial regular de tipo Fiscal en los niveles educativos Inicial y EGB (Educación General Básica), constituida de 27 docentes y 723 estudiantes.

En su parte física tiene 12 aulas que se distribuyen desde inicial y el resto de EGB, adquiriendo la modalidad espejo entre la jornada matutina y vespertina con un único paralelo. Tiene áreas complementarias como cancha de futbol, sala de uso

múltiple, subdirección, DECE, Dirección, baños, un patio central y espacios de juegos para los más pequeños.

Diagrama de Ishikawa o Diagrama de Causa Efecto

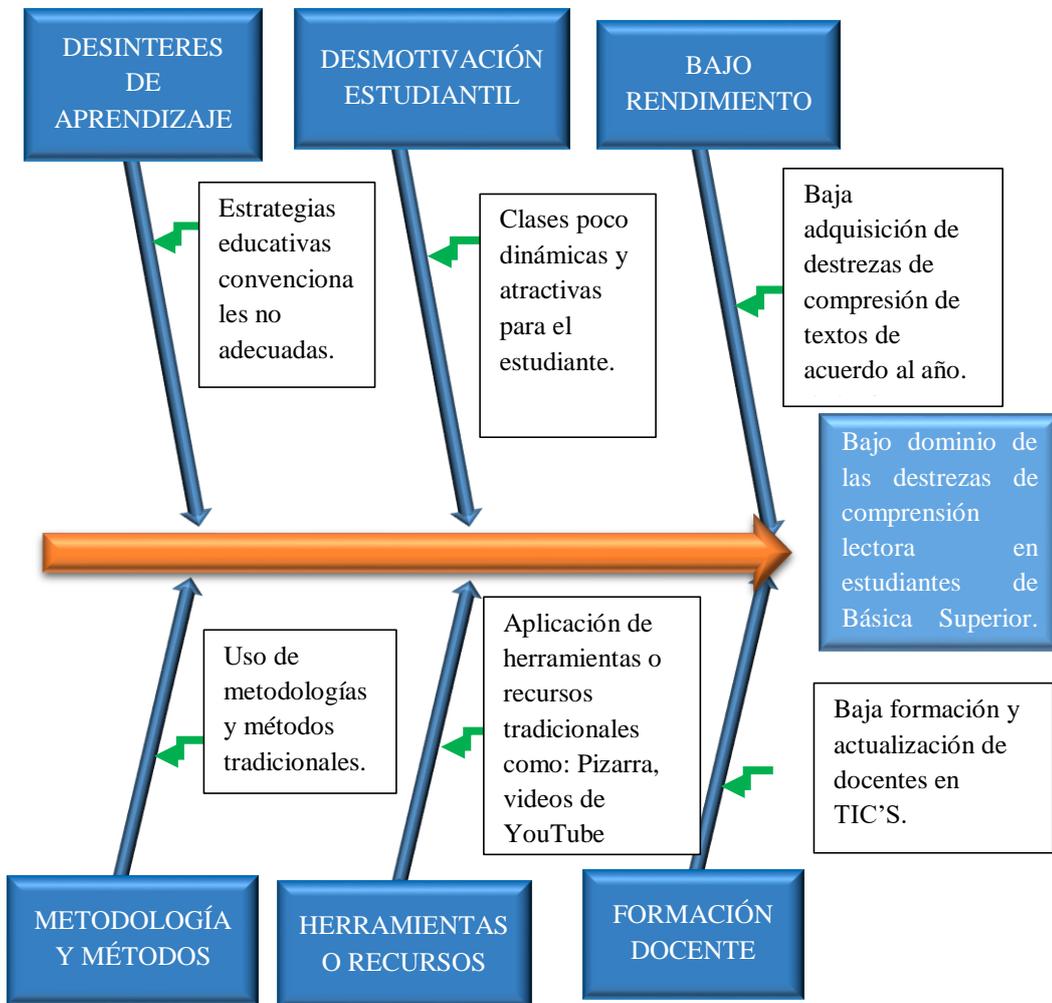


Grafico N° 1. Bajo dominio de las destrezas de comprensión lectora en estudiantes de Básica Superior

Elaborado por: el Autor

Fuente: Autor

Destinatarios del proyecto

El esta investigación es desarrollada por el Licenciado Christian Naranjo, docente de Lengua y Literatura de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara y maestrante de la Universidad Tecnológica Indoamérica. Este trabajo se enfoca en los estudiantes del Subnivel Básica Superior de la jornada vespertina, ubicada en el

Barrio Manuelita Sáenz en la ciudad de Quito en el año lectivo correspondiente 2020-2021. Es necesario señalar que al mencionar el proceso de enseñanza aprendizaje los docentes de la Institución pueden ayudarse con este planteamiento como guía para mejorar sus procesos dentro del aula.

Hipótesis general

Las herramientas digitales gamificadas benefician el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior en el área de Lengua y Literatura, en comprensión lectora de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara.

Hipótesis específicas

H1: El grupo de intervención (Grupo experimental) mejora significativamente el rendimiento académico en comprensión lectora, mediante la implementación de las herramientas digitales gamificadas.

H2: El grupo sin intervención (Grupo control) no mejora significativamente el rendimiento académico en comprensión lectora, con la implementación de herramientas tradicionales.

Objetivos

Objetivo General

Beneficiar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, mediante el uso de herramientas digitales educativas gamificadas para optimizar el desarrollo de la comprensión lectora en el Subnivel Básica Superior.

Objetivos Específicos

Identificar herramientas digitales gamificadas que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Distinguir las deficiencias en comprensión lectora de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura al llegar al subnivel Básica Superior.

Analizar referencias teóricas de la gamificación aplicadas a la educación para la optimización de sus capacidades lingüísticas.

Desarrollar un programa de intervención que incluya herramientas digitales gamificadas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura.

Analizar el efecto de la implementación de las herramientas digitales gamificadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en la comprensión lectora.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

Antecedentes

En la revisión literaria realizada para la investigación en diferentes sitios web, se logró descubrir que existen varios estudios anteriores basados en la gamificación como metodología, vinculada al proceso de enseñanza aprendizaje en varias áreas y niveles educativos. También sobre la incorporación de la tecnología en el ámbito educativo, como propuesta para innovar los procesos de enseñanza e incentivar el interés de los estudiantes. A continuación, se menciona algunos que se acercan al tema de estudio para fundamentar su desarrollo:

Contreras y Eguia (2016) en su E-Book, tuvo como objetivo mostrar la experiencia que tienen los Docentes dentro de las aulas de clases universitarias, usando la metodología Gamificación para motivar a los estudiantes de acuerdo a su contexto y reunir sus experiencias individuales para sugerir algunos mecanismos y actividades aplicadas en su práctica. En esta investigación se incluyen perspectivas e interpretaciones de estudiantes, sobre su aprendizaje por medio del uso de elementos del juego, sin confundirlo con el video juego.

Condor, Oña, Bonilla, María, y Ramos (2020) en el capítulo tres de su investigación tuvo como finalidad mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje en el área de Ciencia Sociales, mediante el uso de recursos tecnológicos que faciliten la adquisición, almacenamiento y utilización de conocimientos, permitiendo

adquirir o alcanzar un aprendizaje significativo. Este trabajo se desarrolló en estudiantes de Bachillerato en Ciencias Sociales en la Unidad Educativa Paulo VI, donde se concluyó que los estudiantes mediante la utilización de recursos tecnológicos favorecen el aprendizaje significativo.

Muñoz (2020) en su trabajo de investigación tiene como finalidad, mostrar las ventajas que tiene en el proceso de enseñanza y los beneficios en el aprendizaje al aplicar el EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) de nombre GAME MATH, que vincula dos fases como es el Aula Invertida y la Gamificación. La herramienta educativa se aplica en estudiantes de EGB (Educación General Básica) y BGU (Bachillerato General Unificado) en todas las asignaturas, tomando en cuenta el Currículo Ecuatoriano. Este trabajo se implementó en la Unidad Educativa “Ciudad de Cuenca” concluyendo la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje con motivación en estudiantes y resultados prometedores.

Blanch, Betancort y Martínez (2016) en su investigación tiene como propósito el uso de una herramienta innovadora, el videoblog como una estrategia para la alfabetización mediática, informacional y tecnológica para fomentar una competencia comunicativa integral en entornos multimedia. También el desarrollo de una actitud crítica frente al consumo de la información del modo tradicional y de forma digital, en estudiante de edades entre 14 y 15 años en un periodo de tres meses.

Herbeth (2016) en su artículo de investigación sobre la gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario, tiene como propósito ver, entender y aplicar la Gamificación en el proceso de enseñanza dentro del aula universitaria para incidir positivamente y cumplir los objetivos de aprendizaje planteados, donde el docente incentive a estudiantes y docentes. En este trabajo se concluye los beneficios que brinda la metodología, tanto para docentes como estudiantes siempre y cuando este planificada y cuente con un sistema de medición de progreso.

Contexto educativo en Ecuador

En la actualidad el mundo ha evolucionado con la implementación de la tecnología en todo ámbito. La Educación no está exenta de éste proceso, pues se ha visto en la necesidad de actualizarse para adaptarse a las condiciones de aprendizaje que requieren los estudiantes del nuevo milenio. Desde esa perspectiva los docentes deben adaptar, sus metodologías, estrategias, técnicas y procesos de enseñanza a la tecnología como un factor indispensable para lograr la atención de sus educandos y promover un aprendizaje significativo en cada uno de ellos.

En Ecuador al iniciar la escolaridad a una temprana edad tiene como propósito desarrollar inteligencias múltiples para su vida personal y profesional. Una que tiene vital importancia es el desarrollo de habilidades lingüísticas, que parte desde inicial y continúa su proceso en preparatoria, elemental y media que son las que sientan las bases fundamentales para el correcto dominio de la misma. Sin embargo, como señala Portillo (2017) la habilidad se considera, como conocimientos prácticos o técnicos que se demuestran cuando se realiza alguna actividad tangible, mientras, que el conocimiento solo es una adquisición abstracta.

En éste periodo desarrollan habilidades de escritura, comprensión lectora y oralidad con un docente que imparte todas las asignaturas. Sin embargo, al llegar al subnivel Básica Superior de la Educación General Básica, los estudiantes se enfrentan a una nueva realidad con educadores especialistas en las diferentes áreas, donde la complejidad epistemológica, disciplinar y pedagógica aumentan.

Las instituciones educativas en el Ecuador están sujetas a brindar la formación académica necesaria en torno al Currículo de los niveles de educación obligatoria, que tuvo su última reforma en el 2016, la cual guía al docente con todas las destrezas a cumplir en cada subnivel y formando el perfil de salida del joven bachiller ecuatoriano. Este currículo responde a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes para la sociedad en la que se desenvuelven, y que garantiza un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad. El ejecutar este currículo es de carácter obligatorio, pues en el Título uno, Capítulo tres, en el artículo 9, LOEI (La Ley Orgánica de Educación Intercultural) detalla que todas las instituciones independientemente de su modalidad y sostenimiento deben aplicar de forma

obligatoria los currículos nacionales establecidos por la Autoridad Educativa Nacional.

El currículo 2016 tiene como fundamentos la Pedagogía crítica, donde se toma al estudiante como principal protagonista en su proceso de enseñanza aprendizaje y con la capacidad de resolver problemas. La pedagogía crítica pretende una desconfianza teoría y práctica desde un punto de vista racional, argumentativo frente al orden establecido (Santamaría , Benítez, Sotomayor, & Barragán , 2019). Es decir que el estudiante se forme para desarrollar un pensamiento crítico y mediante el lenguaje logre comunicar su opinión en diferentes aspectos de la vida como los económicos, políticos o sociales. Los educandos al completar el primer nivel de Educación General Básica y el segundo nivel el Bachillerato debe ser capaz de poner en práctica todos sus conocimientos con opinión y argumentación propia. La orientación metodológica en el currículo, se centra en el estudiante para que desarrolle un pensamiento racional, crítico y participativo de forma individual y grupal.

Es importante señalar que el currículo es un instrumento mesocurricular que abarcar un conjunto de destrezas clasificadas en bloques curriculares aplicados en el aula de clase en cada área o asignatura de acuerdo a su subnivel y edad. Cabe mencionar que a pesar de ser obligatorio seguir éste instrumento es flexible y adaptable a cada realidad institucional y que responda a los intereses y necesidades de los estudiantes con destrezas que son imprescindibles cumplir, pero con otras que son deseables.

Los aprendizajes que adquieren los educandos en el currículo se guían bajo una visión interdisciplinaria, y multidisciplinaria, es decir que todas las áreas estén conectadas entre sí y cada asignatura conserve sus propios métodos para cumplir un objetivo común. En otras palabras debe responder a las necesidades de la sociedad ecuatoriana. Es decir, tener la capacidad de poner en práctica todo lo aprendido en un ambiente real y de manera integrando todos sus conocimientos adquiridos en su formación de primer y segundo nivel.

El currículo ecuatoriano actual, incluye como parte esencial el aprendizaje mediado por las tecnologías de la información y comunicación y se convierten en herramientas, instrumentos o recursos que faciliten llevar a cabo su objetivo que es un aprendizaje permanente y no fugaz. Sin embargo, como señala Flores, Ortega, y Sousa, (2021) los paradigmas y enfoques educativos dependen de varios factores como los instrumentos metodológicos y tecnológicos disponibles (...) y la mejor combinación que garantice los más deseables horizontes educativos. Es decir que el hecho de aplicar tecnología en las aulas depende de la disponibilidad de recursos de cada institución y principalmente de los estudiantes.

Es necesario destacar que, en el currículo ecuatoriano, la lectura tiene un papel esencial en el desarrollo de las capacidades de los educandos, por lo tanto las actividades didácticas que se planifiquen deben incluir el desarrollo de esta competencia. En todas las áreas los docentes de Básica Superior se enfrentan a una realidad de deficiencias y espacios no completos en las habilidades de lectura, escritura y oralidad, que deben reforzarse en el mencionado subnivel junto al trabajo de temas específicos. La asignatura especializada en enfocarse en el desarrollo de estas competencias es el Área de Lengua y Literatura, además se vuelve imprescindible implementar tecnologías innovadoras para causar curiosidad de aprender y desarrollar en el menor tiempo posible estas destrezas.

En el contexto expuesto es fundamental repensar el proceso de enseñanza aprendizaje que se aplica en el área de Lengua y Literatura, que dinamice y resulte más tractiva para los estudiantes, además de cumplir sus competencias y destrezas correspondientes a este subnivel y los anteriores. Tomando en cuenta que el lenguaje se convierte en la herramienta necesaria para construir, almacenar y transferir un aprendizaje social, cultural, religioso o académico (Condor, et al., 2020). En este sentido se tiene como objetivo aplicar nuevos métodos, para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área mencionada, diferenciándose de lo tradicional y proponiendo el uso de elementos del juego, como un recurso atractivo para los estudiantes, que vinculada a la tecnología resulta muy atractiva para los educandos en edades entre 11 y 15 años.

Enseñanza Aprendizaje en el área de Lengua y Literatura

En el currículo ecuatoriano la propuesta curricular en esta área propone el desarrollo de destrezas por encima del aprendizaje de los contenidos conceptuales. De acuerdo al panorama mencionado plantea que los estudiantes sean constructores activos de su conocimiento en constante interacción con el docente y sus pares. Desde esta perspectiva se apoya o toma como referente el constructivismo y el aprendizaje significativo explicado por David Ausubel.

En el constructivismo Piaget propone, que las nuevas construcciones o nuevos aprendizajes mentales se basan en experiencias anteriores que se relacionan con el objeto a conocer (Aparicio y Ostos, 2018). En el proceso de enseñanza aprendizaje en el constructivismo debe existir una comunicación dinámica entre el profesor y el estudiante con el objetivo de propiciar un nuevo conocimiento que sea permanente y útil para el estudiante en la vida diaria e incluso que sirva para resolver problemas.

Según Ortiz el aprendizaje significativo de Ausubel afirma que el sujeto relaciona las ideas previas con los conocimientos nuevos para construir una significación única en cada persona. En este sentido, el área de Lengua y Literatura se guía bajo el enriquecimiento de experiencias lingüísticas de los estudiantes en su lengua materna. Por otro lado el docente tiene la funcionalidad de mediador, es decir guía al estudiante en esta área a dar sentido y significación a la lectura y contenidos curriculares. Esto solo se puede lograr en el aula de clase, cuando el educador crea conciencia en el estudiante sobre las posibilidades que brinda el correcto dominio de estas habilidades en la sociedad.

Se toma también en cuenta para el aprendizaje de los educandos en la asignatura la perspectiva de Vigosky, que aporta en la apropiación de la lengua oral y escrita. A esto la teoría afirma la interacción del individuo con el medio y produce como resultado el aprendizaje, mediante el manejo de símbolos que aportan al desarrollo del pensamiento complejo, dentro de la sociedad en la que se desenvuelve. Sin embargo, se debe tomar en cuenta que sin los recursos didácticos adecuados la teoría no es efectiva. La relación que existe entre la enseñanza aprendizaje, las

metodologías y las innovaciones tecnológicas, son esenciales en la práctica educativa diaria y en la obtención de resultados esperados en el segundo nivel de estudio.

Finalmente para completar el panorama que pretende el currículo 2016 en el área de Lengua y Literatura, es importante señalar que desde el EGB y BGU se organiza en cinco bloques curriculares expuestos en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 1. Bloques curriculares en Lengua y Literatura EGB

Lengua y cultura	<ul style="list-style-type: none"> • Cultura escrita • Variedades lingüísticas e interculturalidad
Comunicación oral	<ul style="list-style-type: none"> • La lengua en la interacción social • Expresión oral
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de textos • Uso de recursos
Escritura	<ul style="list-style-type: none"> • Producción de textos • Reflexión sobre la lengua • Alfabetización inicial
Literatura	<ul style="list-style-type: none"> • Literatura en contexto • Escritura creativa

Elaborado por: Autor

Fuente: Currículo de los niveles de educación obligatoria 2016.

Enseñanza desde el constructivismo

En la educación cuando se menciona el proceso de enseñanza aprendizaje se entiende que son procesos diferentes, pero que se complementan entre sí. Este trabajo de investigación se centra en la enseñanza desde el constructivo y el rol del docente en este proceso. En la pedagogía del constructivismo es necesario tomar en cuenta dos aspectos al determinar los objetivos del proceso de enseñanza, el primero es el aprendizaje como una construcción idiosincrásica y la segunda las construcciones previas que inciden de manera significativa en los aprendizajes nuevos (Ortiz, 2015).

En este sentido en el primer aspecto el aprendizaje del estudiante está influido y limitado por aspectos físicos, sociales, culturales, económicos y políticos, los mismos que afectan a los educandos que en muchas ocasiones son tradicionalistas provocando, la aplicación de metodologías desde años atrás sin cambios. Sin

embargo, si acepta que el conocimiento se construye, podrá apoyarse en lo científico y lo tecnológico proponiendo nuevas metodologías como la gamificación que incentive a los aprendices.

En el segundo aspecto los aprendizajes deben ser significativos donde el conocimiento debe integrarse, asimilarse y anexarse a los conocimientos a priori. Donde los objetivos son los que determinarán que y como se llevará a cabo el proceso de enseñanza y guiarán la organización de los contenidos, métodos y evaluación. Desde este punto el estudiante es el constructor de su propio conocimiento significativo tomando en cuenta las condiciones emocionales en educandos y educadores.

Papel del docente en el constructivismo

En el proceso de enseñanza aprendizaje el docente juega un papel primordial, ya que él, es el que debe crear las condiciones necesarias para generar en los educandos un aprendizaje significativo en el aula de clase. En este caso debe tener claro el panorama de los contenidos a aprender y las necesidades de sus alumnos, para aplicar una correcta metodología, ya que es un elemento clave para el proceso de formación. El educador debe ser capaz de reconocer cuando es válido seguir una estrategia expositiva o por descubrimiento que promueva la construcción de significados (Córdor, et al., 2020).

Desde el aprendizaje construccionista los educandos deben desarrollar sus propias conclusiones mediante, experiencias creativas y elaborar un producto final donde refleje su trabajo (Aparicio y Ostos, 2018). Es decir la metodología debe ser dinámica y recursiva que abarque todos los aspectos antes mencionados y responder a las necesidades de los estudiantes. En esta investigación resulta pertinente aplicar la metodología gamificación.

Otro punto clave para lograr el aprendizaje significativo que el docente debe identificar correctamente son las técnicas y recursos, guiadas bajo la metodología escogida. Es muy común confundir la metodología con la técnica, sin embargo, la primera es la que indica el camino a seguir para la formación y en la ejecución y la técnica indica las herramientas que usarán en el proceso. Es decir, se debe escoger

correctamente los instrumentos o herramientas adecuadas a cada grupo, pues la misma no aplica a toda la población.

Es necesario recalcar que los docentes al tratarse de recursos educativos están sujetos a implementar los más usuales o tradicionales como: pizarra, papelotes, infocus, video de YouTube, que ya no son atractivos para los estudiantes. Por tradición se considera, un proceso estructurado que guía la transmisión de conocimientos y prácticas de carácter material e inmaterial, que clasifica entre lo que es tradicional o no dentro de una sociedad (Rieger, 2019). Uno de los factores importante que permite una adecuada elección de las técnicas es la experiencia del docente (Ortiz). Y finalmente en todo el proceso algo importante de señalar es la evaluación, donde se compruebe la retroalimentación del aprendizaje significativo.

Aprendizaje significativo

El proceso de enseñanza aprendizaje, aunque son complementarios entre sí, también es necesarios definirlos individualmente para comprender el proceso dentro del aula de clase. Pulgar citado por Ortiz mencionan que el aprendizaje, es un proceso donde los sujetos obtienen destrezas, habilidades e incorporan contenidos formativos o estrategias nuevas de conocimiento. Es decir que engloba todas las habilidades, destrezas y conocimientos que el ser humano adquiere en cualquier ámbito de su vida, para desempeñarse de manera óptima.

Cuando se menciona el aprendizaje como un proceso se refiere a una secuencia de pasos planificados y organizados, para adquirir ciertos conocimientos que serán fundamentales en su vida profesional. En definitiva, el aprendizaje se puede entender como la transformación o cambio del ser humano de forma perdurable que resulte un cambio para el individuo.

Aunque el aprendizaje se puede clasificar en diferentes tipos como el receptivo, por descubrimiento y significativo, cada uno de ellos puede ser significativo lo que varía es el proceso que se aplica para aprender (Latorre, 2017). En esta ocasión al mencionar el aprendizaje perdurable tomaremos en cuenta el tercero propuesto por Ausubel. En el proceso de aprendizaje según el autor antes mencionado combina tres aspectos esenciales: lógicos, cognitivos y afectivos.

En este sentido los aprendizajes significativos permiten la adquisición de representaciones, conceptos y proposiciones, sustentadas en la investigación y descubrimiento del estudiante partiendo de los saberes anteriores y resultado de la construcción de un nuevo conocimiento, contenido o concepto que están motivados por interés, experimentación y un pensamiento reflexivo del estudiante (Condor, et al., 2020). Para el correcto desarrollo de éste tipo de aprendizaje en los estudiantes de Básica Superior deben ser los docentes quienes generen las condiciones necesarias para la construcción de saberes perdurables.

Entorno virtual en el aprendizaje

La tecnología se ha insertado en varios espacios sociales como es la educación que intenta responder al proceso de enseñanza y aprendizaje, tanto en modalidad presencial como a distancia. Se debe tomar en cuenta que al involucrar en el proceso de enseñanza aprendizaje las TIC (Tecnología de la Información y la Comunicación) y TAC (Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento) incluye una transformación en varios aspectos como el papel del docente, estudiantes y sus disciplinas.

Se propicia innovaciones en el ámbito educativo que permita responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes de una nueva era tecnológica. Según Montenegro & Fernández (2017) las innovaciones educativas tienen cinco ejes esenciales como: participar, comunicarse, compartir, colaborar y confiar. Desde éste punto de vista la transformación se centra en enseñar a aprender con actividades, horarios y medios acordes a cada individuo. La innovación ayuda a los docentes salir de su zona de confort, para renovar su esencia, perspectiva y ajustar el proceso de enseñanza aprendizaje, incluyendo material didáctico o tecnológico, salir del aula y evaluar de forma diferente donde los estudiantes se motiven (Onofre, 2020).

En éste caso los docentes generan contenido, nuevos conocimientos y competencias básicas que den respuesta a la era digital. Los dispositivos móviles se han convertido en una extensión del ser humano que cada día toma más relevancia en la educación. Para esto es necesario crear espacios donde se puedan combinar

los recursos educativos digitales y clase invertida. Para lograr estos cambios es indispensable, el docente se capacite y forme en el ámbito tecnológico para su dominio. La formación constante del docente según (Montenegro y Fernández, 2017) debe tener las siguientes características que se la representa en el siguiente gráfico.



Gráfico N° 2 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Montenegro y Fernández (2017)

Un factor importante que se debe señalar y cuestionar es como los docentes persisten en utilizar recursos tradicionales para una clase, si hablamos de una realidad más tangible, debemos reconocer que la pizarra, el marcador de tiza líquida, los carteles, las imágenes impresas siguen siendo los recursos más utilizados por docentes en aula al momento de enseñar. Estos recursos resultan para la actualidad, aburrida y monótona en los estudiantes y acarrea como resultado que los educandos no logren aprendizajes significativos por falta de motivación en la adquisición de un nuevo conocimiento. A esto López y Sánchez (2018) mencionan que los estudiantes motivados presentan una actitud positiva ante las tareas escolares en el proceso académico formativo y desarrollan conductas, preferencias y habilidades para un mundo profesional.

Aunque el Ministerio de Educación haya implementado por la actual pandemia una constante capacitación para los docentes, se convirtió en un conocer

desesperado por responder a las necesidades actuales de una educación virtual. Aunque la educación es virtual se puede observar que aún hay docentes que tienen su pizarra y tiza para poder enseñar en esta modalidad, incluso sus ambientes alfabetizadores siguen siendo convencionales. Una clase tiene el deber de motivar y el docente debe promover la curiosidad de conocer y despertar las ganas de aprender en sus estudiantes, para tener claros cuales son los desafíos a los que se enfrenta (Onofre, 2020).

Para responder a estas necesidades se debe partir por el hecho de entender lo necesarias que son las herramientas digitales educativas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en cualquier modalidad. La innovación es imprescindible para lograr una educación de calidad y las herramientas digitales como recurso no son suficientes, sin ser integradas a una metodología que sea acorde como la gamificación. Es importante que el docente rompa los esquemas de lo tradicional para evolucionar y adquirir nuevas competencias que respondan al docente del nuevo milenio.

La gamificación

El propósito del nuevo educador es innovar sus metodologías, estrategias y técnicas para hacer más atractivas sus clases. En los últimos años una de las metodologías que ha venido en auge ha sido la gamificación vinculada a la educación. En éste nuevo contexto la aplicación del juego como herramienta de aprendizaje resulta más adecuada para enseñar y reforzar habilidades como la resolución de problemas, la colaboración o comunicación con la principal característica que es motivar a través de varios mecanismos. La gamificación no es una moda o fugaz, viene a quedarse en la sociedad al igual que lo hizo el internet (Contreras y Eguia, 2016).

Para Deterding, Dixon, Khaled y Nacke (2011) citado por Contreras y Eguia definen la gamificación como el uso de elementos propios del esquema de juegos aplicados a otros espacios y ámbitos (2016). En éste sentido es aplicar estrategias del juego a otros ámbitos como en este caso es a la educación. Los estudiantes

mediante lo lúdico pueden sentirse más estimulados al momento de aprender, por lo tanto, se convertiría en un método de aprendizaje más eficaz y divertido.

Es imprescindible entender que el sistema de juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje se convierte en una herramienta de apoyo que mejora los resultados en los estudiantes. Referente a esto, McGonigal Jane citado por Herbeth, menciona que la gamificación es “toda acción educativa en la cual el docente debe recurrir a la utilización de dinámicas, estructuras y mecánicas de juego (2016, p.7). Aunque existe un conjunto amplio de definiciones acerca de la gamificación estas son las más acertadas para aplicarlas en la educación, pues al momento de ser aplicada en la educación son estas características las que permitirían realizar una clase dinámica y atractiva.

Es importante señalar que la gamificación es distinta a un juego serio, pues tiene el propósito de divertir y dependiendo del ámbito dejar una enseñanza. En este sentido se debe tener en cuenta que los juegos que se apliquen o desarrollen no deben olvidar las siguientes características:

- Generar interés en las personas o grupos destinatarias del juego.
- Ser divertido diferente a un juego serio.
- Estar centrado a las necesidades del grupo objetivo.
- Se atractivo para estudiantes.
- Tener como finalidad proporcionar un aprendizaje significativo.

La gamificación como proceso de enseñanza

En la educación cuando hablamos de la metodología gamificación se puede concebir la idea de Pelling, que es posible construir una metodología simplista que conduzca a un aprendizaje con valor o en este caso significativo. Al aplicar dentro de un aula de clases esta estrategia se plantea la explotación de las habilidades individuales o grupales a través de la dinámica del juego, que despierte el interés en los estudiantes de aprender.

A esto Onofre (2020) afirma que la gamificación en la educación propone varios modelos atractivos para el desarrollo de nuevos conocimientos, dentro del proceso

educativo que mejore la relación entre educador y educando. El docente en este caso, promoverá la formación, selección, actualización y evaluación del contenido curricular e invitará a los estudiantes a aprender, por medio de herramientas virtuales gamificadas que se encuentren estrechamente vinculadas a los elementos que conforman el juego y el tema de trabajo educativo. El docente debe seguir un proceso bien planificado, para implementar esta metodología que se pueda adaptar a cada institución y el aula de clase. En éste sentido, Contreras y Eguia (2016) propone una arquitectura funcional que se visualiza en el siguiente gráfico de forma resumida.

Arquitectura Funcional

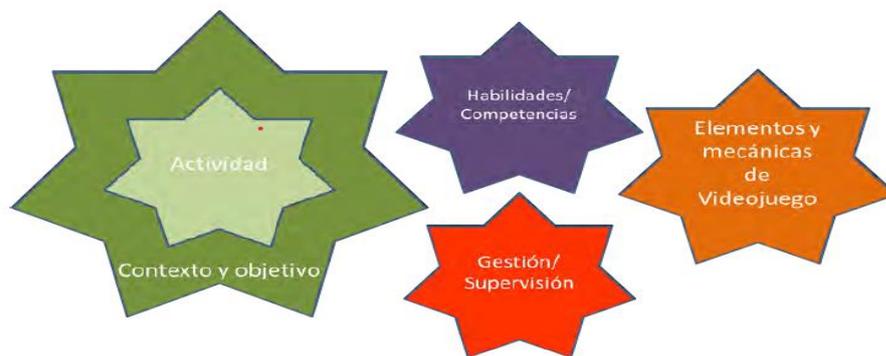


Gráfico N° 3 Arquitectura funcional

Elaborado Por: Contreras y Eguia (2016)

Fuente: Gamificación en el Aula Universitaria

La misión del docente de acuerdo al currículo 2016, es el desarrollo y estructuración de tareas motivadoras que involucren problemáticas de su vida diaria y se adapten al contenido, ritmo y estilo de aprendizaje. Además, que permita la capacidad de aprender de forma individual y grupal con el apoyo de varios métodos, recursos y herramientas didácticas.

La gamificación brinda un amplio escenario en las áreas especiales del subnivel Básica Superior. En este caso si está correctamente planteada y planificada brinda resultados prometedores en el rendimiento académico de los estudiantes y se promueve una dinámica e interacción entre el docente y el estudiante. Esta metodología puede adaptarse fácilmente a la exigencia del currículo ecuatoriano, que tiene como base y objetivo invitar a construir conocimientos al estudiante. En

éste contexto el docente debe tomar al estudiante como el centro del desarrollo de sus contenidos y de todos los elementos que la involucren unas clases para cumplir el objetivo planteado (Contreras y Eguia, 2016).

Mediante esta perspectiva la gamificación, permite al docente plantear dinámicas del juego dentro de su aula de clases y guía al educando a resolver y construir su propia respuesta. Las dinámicas (Contreras y Eguia, 2016) la definen como la satisfacción a las necesidades mientras se realiza una actividad relacionada con el juego, otros usuarios o narrativas de explicación.

La gamificación debe estimular al estudiante, mediante el cumplimiento de objetivos y metas, cuya recompensa sea la acumulación de puntos, insignias y cualquier evidencia de progreso que propicie la competencia en la clase (Contreras y Eguia, 2016). En éste punto de vista la gamificación se convierte en un recurso de apoyo al docente que facilite la comprensión de contenidos principalmente el subnivel de Básica Superior.

Es indispensable, señalar las ventajas que brinda esta metodología y Herberth (2016), enumera las ventajas de aplicar esta estrategia metodológica desde la perspectiva del docente:

- Estimula el trabajo colaborativo y aprendizaje colectivo.
- Dosifica, motiva el aprendizaje por sus resultados académicos.
- La gamificación ayuda a mejorar el rendimiento académico mediante las tecnologías.
- Propone al estudiante un camino definido que mejore la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida.

El educador debe tener claro el proceso de enseñanza gamificada, pues se puede confundir con otros enfoques como el enfoque lúdico y el enfoque Game Based Learning (GBL). En este sentido lo lúdico se centra en una actividad del juego que causa placer para solucionar un problema o completar un objetivo. El GBL tiene como objetivo mejorar la enseñanza y de naturaleza computacional (Herbeth, 2016). Al desarrollar una clase gamificada, ésta debe cumplir ciertas características

específicas que en cuyo proceso el estudiante logre incluso reinventar su aprendizaje.

Una de las características más destacadas de la aplicación de la gamificación en el aula es la facilidad comunicativa, pues brinda una interacción entre el docente y el estudiante que se convierte en el protagonista de su aprendizaje, lo cual en una clase tradicional no se logra. Un punto adicional a los beneficios de aplicar esta metodología, es lograr identificar las falencias en cada estudiante y establecerlo como algo positivo, para estimular al estudiante a emprender nuevamente y completar su aprendizaje significativo.

Es importante señalar que aplicar estrategias del juego en el proceso de enseñanza, no debe convertir el aula de clases en un juego y menos en un espacio serio de aprendizaje, pues el propósito se tergiversaría al no estimular a los estudiantes a adquirir nuevo conocimiento (Herbeth, 2016). Solo debe aplicar las estrategias como un recurso dentro del proceso de enseñanza en el aula para optimizar mediante estrategias del juego un conocimiento nuevo.

Mecánicas educativas gamificadas

En el docente surgen varias incógnitas al momento de aplicar la gamificación en el aula y su correcto desarrollo, para esto es importante señalar dos cosas que puedan servir como principio y guía de elementos indicados en este nuevo paradigma que son las mecánicas y las dinámicas.

En la parte mecánica se puede motivar al estudiante a adquirir nuevos saberes mediante: los puntajes, niveles, posesiones virtuales, calificaciones, desafíos, premios o retribuciones, todo esto anexo a una rúbrica de calificación cuantitativa para asignar una nota al final cuando adquieren la destreza designada (Herbeth, 2016). A esto Báez (2016) menciona que la gamificación como fuente de motivación convierte el currículo en algo interesante, mediante la incorporación de dinámicas, mecánicas y elementos del juego.

En la construcción de una clase gamificada mediante la aplicación de una dinámica, debe fomentar en el estudiante una relación entre el conocimiento, el

aprendizaje y los resultados (Herbeth, 2016). En la dinámica se debe establecer la competencia y posición del jugador, identifica el logro que debe obtener, conocer su recompensa al completar su conocimiento, se apropia de su propio aprendizaje. Al culminar la actividad o clase es necesario realizar una evaluación instantánea o un refuerzo positivo, porque se debe evaluar los resultados esperados, para disminuir el fracaso de aprendizajes en los estudiantes.

La gamificación como proceso de aprendizaje

Al combinar la tecnología y la educación se pretende responder a nuevas competencias y requerimientos para lograr una calidad educativa, ya que los estudiantes son el resultado de éste propósito. Por lo tanto, se convierte en un papel indispensable, romper los esquemas y paradigmas tradicionales de los docentes y que se apropien del conocimiento de la tecnología que aporte a una clase más dinámica. Desde esta perspectiva el docente debe empezar a pensar como el creador de un juego y volverlo tangible y divertido que atraigan la atención (Báez, 2016). Para aplicar esta nueva estrategia metodológica vinculada a herramientas gamificadas el docente debe con anterioridad haber identificado las competencias adquiridas hasta el momento de los educandos para explotar sus capacidades.

Herberth (2016), enumera las grandes ventajas de aplicar esta estrategia metodológica desde la perspectiva del estudiante:

1. Busca premiar y reconocer el empeño académico en el proceso formativo.
2. En la clase ayuda al estudiante a identificar fácilmente sus avances y progresos de su propio aprendizaje.
3. Ayuda a mejorar su desempeño mediante el acercamiento de tecnologías y dinámicas integradoras.

Para completar el panorama de aprendizaje dentro la aplicación de elementos del juego en una clase planificada, se debe tomar en cuenta al estudiante para saber que necesita y motiva. El docente tiene la misión de proponer al estudiante un camino definido que mejore la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida.

Herramientas tecnológicas en la innovación educativa

Con el avance de las tecnologías digitales se ha desarrollado una amplia gama de aplicaciones, plataformas, software y hardware para el ámbito educativo. Cuando se mencionan herramientas digitales se establece como un conjunto de recursos o instrumentos tecnológicos que sirven para cumplir una función específica. En el caso de la educación son recursos tecnológicos o instrumentos educativos avanzados que sirvan para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. Cuando se menciona tecnologías avanzadas abarca y alude a un conjunto de herramientas digitales como las TIC, aplicación de procesos inteligentes y las que transforman o aumento de la realidad (Prendes y Cerdán, 2021). En el siguiente gráfico se organiza algunas tecnologías.

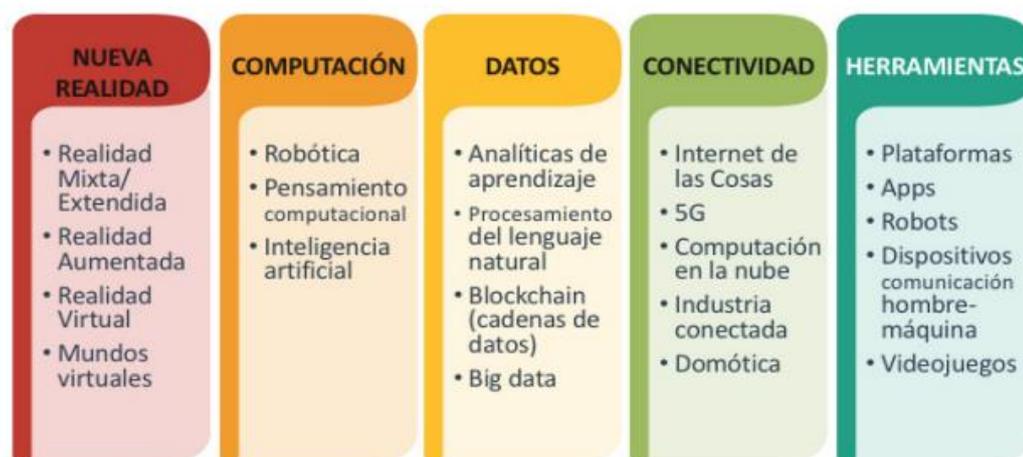


Gráfico N° 4 Las Tecnologías Avanzadas en la Actualidad

Elaborado Por: Prendes y Cerdán (2021)

Fuente: Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa

En esta investigación en particular se enfoca en la clasificación de las herramientas principalmente en el uso de plataformas y apps, junto con los dispositivos de comunicación. Se centra particularmente sobre las herramientas gamificadas como por ejemplo Tatum, Word Wall, entre otras. Referente a esto Cardoso Araújo citado por Gonzales, Cortés, y Lugo (2019) opinó que desde años atrás se aplica la gamificación en situaciones didácticas y se ha propagado gracias a los aparatos móviles y el acceso a internet. Los docentes tienen una ventaja, que es el dominio de herramientas digitales y lúdicas por parte de los estudiantes.

Las herramientas digitales gamificadas ante la fundamentación teórica se define como recursos o instrumentos tecnológicos educativos que engloban aplicaciones, plataformas, software y hardware, que se aplican en situaciones didácticas planificadas para cumplir una función específica con la ayuda de aparatos móviles o fijos y la extensión del internet (Gonzales et al., 2019). En este sentido, en innovación educativa se han desarrollado una gran cantidad de aplicaciones, plataformas, software y hardware que faciliten y se adapten al nuevo contexto tecnológico. Sin embargo es pertinente dar un panorama cercano y de sugerencia de las herramientas que, a través de diferentes estudios de autores como Jadán y Ramos (2018), Arias, Jadán, y Gómez (2019), Molinero y Chávez (2019) y Trejo (2018), entre otros, son las más eficaces al momento de su aplicación de acuerdo a su funcionalidad. A continuación se presenta un gráfico resumen, tomando en cuenta los mencionados autores:



Gráfico N° 5 Herramientas Tecnológicas Utilizadas En La Innovación Educativa

Elaborado Por: Autor
Fuente: Varias.

Las herramientas digitales implementadas en la educación, son atractivas para los estudiantes de esta nueva generación y se vuelven en recursos indispensables al momento de implementarlas y adaptarlas en cualquier asignatura, lo que permite hablar de una innovación educativa. Es importantes señalar, que existen una gran cantidad de tecnologías digitales educativas, sin embargo para seleccionar alguna es importante identificar necesidades y diseño de aplicación.

Comprensión lectora como esencia del aprendizaje

El área de Lengua y Literatura abarca cuatro macrodestrezas que son escuchar, hablar, leer y escribir. En este sentido en el currículo 2016 prioriza una que es la lectura, pues esencial para el aprendizaje del resto de asignaturas que corresponden al Subnivel Superior. Desde esta perspectiva los docentes en la actualidad del subnivel mencionado, se enfrentan al reto de desarrollar la destreza y habilidad de la comprensión lectora. Según García-García, Arévalo-Duarte, y Hernández-Suarez (2018) la lectura es una actividad compleja, que para lograr la construcción de significados y comprensión, necesita de procedimientos y secuencias que correspondan a destrezas, habilidades y acciones.

Según Cervantes, Pérez y Alanís (2017) la comprensión lectora es resultado de la interacción del sujeto lector que participa con sus conocimientos previos y su razonamiento con el texto escrito para interpretar el contenido. Es además la integración de elementos de la lectura de un texto que pasa por niveles progresivos relacionados (Ríos y Espinoza, 2019). La comprensión es la construcción de un nuevo significado, a partir de la lectura del texto con una estrategia y proceso definido por el docente. Al entender la comprensión lectora como un proceso interactivo, entre el lector y el texto se describen tres niveles de comprensión ,según Strang (1965), Jenkinson (1976) y Smith (1989) citado por Cervantes et al., (2017) que lo explica a continuación.

Nivel literal. La comprensión del texto a este nivel, permite que los estudiantes sen capaces de reconocer frases, palabras claves y la estructura, sin mayor intervención. En este nivel se divide en lectura en un nivel primario y en profundidad. La primera corresponde en identificar ideas importantes, orden de

acciones, características, lugares, tiempos y causas o efectos, todo de manera explícita. La segunda profundiza el texto identificando el tema central y las que se suceden. En este nivel se limita al reconocimiento de enunciados, proposiciones y significados (Ríos y Espinoza, 2019).

Nivel inferencial. En este nivel se relaciona y asocia significados anteriores con los nuevos para generar hipótesis y nuevas ideas. Es decir que en este grado de comprensión, se intenta concluir o deducir lo implícito de un texto y solo se puede lograr con un importante grado de abstracción. En este nivel se debe inferir detalles adicionales, ideas principales implícitas, acciones que pudieron ocurrir, supuestos de causas y efectos, pronosticar acontecimientos e interpretar un lenguaje figurado. Se interpreta el texto a partir de experiencias previas, es decir el reconocimiento de super estructuras (Ríos y Espinoza, 2019).

Nivel crítico. La comprensión en este nivel los lectores ponen en tela de juicio cualquier tipo de texto. Para este propósito el lector debe argumentar para aceptar o rechazar un postulado, por medio de una evaluación que esta intervenida por su formación, criterio y conocimientos. Los juicios pueden ser de realidad o fantasía, de adecuación o validez, de apropiación y rechazo o aceptación. En el currículo 2016 lo reconoce a este nivel dentro de los objetivos de aprendizaje como crítico-valorativo que abarca todos los temas textos literarios y no literarios.

En este sentido los tres niveles de comprensión lectora antes mencionados se adaptan perfectamente para superar las evaluaciones PISA, ya que implica la relación de conocimientos previos, experiencias y sentimientos involucrados con la lectura de un texto, mediante la lectura donde se construyen nuevos conocimientos por interés de forma consciente e inconsciente (Bernier, 2019). En la presente investigación se centrará en los tres niveles de comprensión lectora, que según el currículo 2016 son las competencias que empiezan a desarrollar los estudiantes en el subnivel de Básica Superior.

CAPÍTULO II

DISEÑO METODOLÓGICO

Enfoque y diseño de la investigación

La presente investigación, maneja un enfoque cuantitativo, positivista, ya que la recopilación de información, permitió evidenciar el efecto que tienen las herramientas digitales gamificadas, en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, mediante un análisis estadístico.

Diseño de la investigación

El diseño de la investigación es cuasi-experimental, pues se trabaja con dos grupos pre establecidos. Es este caso se mide la variable dependiente y cuál es el efecto de la intervención de la variable independiente. El grupo sin intervención se denomina control y el de intervención, experimental. Es decir, como las herramientas digitales gamificadas, mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en comprensión lectora, aplicada al grupo experimental.

El tipo de investigación es de intervención, ya que se analiza los datos antes y después de la aplicación de herramientas digitales gamificadas, donde un grupo se beneficia de la aplicación de la variable independiente y el otro no. Además, tiene una temporalidad transversal.

Descripción de la muestra y el contexto de la investigación

Población

El grupo experimental de la investigación está conformado por 15 estudiantes de Décimo año de EGB de la jornada vespertina paralelo “A” de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara. En cambio, el grupo control está conformado por 15 estudiantes de Noveno año de EGB de la jornada vespertina paralelo “A” de la misma Institución. En este caso para determinar la muestra se tomó la población total de Básica Superior de la Institución que consta de 154 alumnos entre octavos, novenos y décimos de las dos jornadas que corresponden a un 100%. Al solo enfocarse en la jornada vespertina se minimizó a un 50 % la población y el décimo año vespertina corresponde a un 11,1%. Mientras que el noveno año cuenta con un número igual de estudiantes que corresponde a un 11,1%. A partir de esto se puede definir que es una muestra de carácter no probabilístico ya que son grupos pre establecidos. Además en éste tipo de muestreo es necesario, considerar ciertos márgenes de error, pues mientras más grande sea la población de estudio se obtendrá un mayor nivel de confianza (Gamboa, 2018).

Cuadro N° 2. Población total de Básica Superior

Total de estudiantes	Subnivel	Jornada	Porcentajes
33	Octavo	Matutina	24,6%
20	Noveno	Matutina	14,9%
20	Décimo	Matutina	14,9%
31	Octavo	Vespertina	23,1%
15	Noveno	Vespertina	11,1%
15	Décimo	Vespertina	11,1%
134	Total		100%

Elaborado por: Autor

Fuente: Datos de la población estudiantil de la I.E Ernesto Che Guevara

En esta investigación se toma en cuenta a los docentes que laboran en la Institución desde preparatoria hasta básica superior que imparten la asignatura de Lengua y Literatura, para identificar en los docentes el dominio de herramientas digitales gamificadas. El grupo de investigación corresponde a 13 docentes que se presenta el siguiente cuadro:

Cuadro N°3. Población de docentes de la I.E “Ernesto Che Guevara”. Año Lectivo 2020-2021

Total de Docentes	Porcentaje
13	100%
Total	100%

Elaborado por: Autor

Fuente: Datos de la población docente de la I.E Ernesto Che Guevara

Proceso de recolección de los datos

Cuadro N° 4. Operacionalización de variables del grupo experimental

VARIABLE Y TIPO	CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
<p>Variable independiente: Herramientas digitales gamificadas</p>	<p>Las herramientas digitales gamificadas ante la fundamentación teórica se define como recursos o instrumentos tecnológicos educativos que engloban aplicaciones, plataformas, software y hardware, que se aplican en situaciones didácticas planificadas para cumplir una función específica con la ayuda de aparatos móviles o fijos y la extensión del internet (Gonzales et al., 2019)</p>	<p>Software: Ta-tum Wor-Wall Educaplay Classcraft</p>	<p>Experiencia de los docentes en el dominio de TIC. Conocimientos en el manejo de aplicaciones educativas virtuales. Aplicación de las TIC en el aula.</p>	<p>Encuesta: cuestionario</p>
<p>Variable dependiente: enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura</p>	<p>En el proceso de enseñanza aprendizaje en el constructivismo debe existir una comunicación dinámica entre el profesor y el estudiante con el objetivo de propiciar un nuevo conocimiento que sea permanente y útil para el estudiante en la vida diaria e incluso que sirva para resolver problemas.</p>	<p>Aprendizaje significativo Comprensión lectora: Nivel literal Nivel inferencial Nivel crítico.</p>	<p>Conocimientos previos Dominio de lectura. Lectura comprensiva (Genially) grupal e individual</p>	<p>Encuesta: Cuestionario Pre y pos test</p>

Elaborado por: Autor

Fuente: Varias

Cuadro N° 5. Operacionalización de variables del grupo control

VARIABLE Y TIPO		CONCEPTO	DIMENSIONES	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS
Variable Herramientas gamificadas	independiente: digitales	Las herramientas digitales gamificadas ante la fundamentación teórica se define como recursos o instrumentos tecnológicos educativos que engloban aplicaciones, plataformas, software y hardware, que se aplican en situaciones didácticas planificadas para cumplir una función específica con la ayuda de aparatos móviles o fijos y la extensión del internet (Gonzales et al., 2019)	Software: YouTube Pizarra virtual Texto escolar digital	Experiencia de los docentes en el dominio de TIC. Conocimientos en el manejo de aplicaciones educativas virtuales. Aplicación de las TIC en el aula.	Encuesta: cuestionario

Variable dependiente: enseñanza aprendizaje en Lengua y Literatura	En el proceso de enseñanza aprendizaje en el constructivismo debe existir una comunicación dinámica entre el profesor y el estudiante con el objetivo de propiciar un nuevo conocimiento que sea permanente y útil para el estudiante en la vida diaria e incluso que sirva para resolver problemas.	Aprendizaje significativo Comprensión lectora: Nivel literal Nivel inferencial Nivel crítico.	Conocimientos previos Dominio de lectura. Lectura comprensiva (cuadro SDA) grupal o individual	Encuesta: Cuestionario Pre y pos test
--	--	---	--	---

Elaborado por: Autor

Fuente: Varias

Modelo de intervención

En este trabajo de investigación se puede determinar que un tipo de intervención puede ser social y va más allá del contexto metodológico que por sus características, puede ser un mecanismo regulador (Peña-Cuanda y Bolaños_Gordillo, 2009). En el caso la intervención se desarrollará en cinco planificaciones que se seguirán en cada clase. En el siguiente cuadro se visualiza de forma resumida las actividades, recursos y tiempo de su ejecución.

Cuadro N° 6. Guía de Intervención

Clase	Objetivo	Actividad	Recursos académicos	Tiempo	Responsables
Uno	Identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes para establecer el punto de partida de aprendizaje y sus conocimientos previos.	Aplicar pre test sobre comprensión de textos. Introducción al manejo de la plataforma educativa gamificada Ta-tum como elemento esencial para lectura de textos no literarios.	Test digital (google forms)	80 minutos	Lic. Christian Naranjo.
Dos	Identificar la estructura de los textos expositivos.	Presentación del Caso “En busca del nivel crítico”. Revisar en grupos la sección se busca y descubrir la primera pista, la estructura del texto expositivo”.	(Genially) Ta-tum	80 minutos	Lic. Christian Naranjo.
Tres	Analizar textos expositivos para identificar su contenido literal.	Realizar una lectura literal, sobre un texto expositivo y resolver el misterio para ganar las primeras medallas y puntos de investigadores.	(Genially) Ta- tum	80 minutos	Lic. Christian Naranjo.
Cuatro	Examinar textos expositivos para identificar su contenido inferencial.	Realizar una lectura inferencial, sobre un texto expositivo y desarrollar la primera misión de Classcraft en grupos, clasificados por guerreros de tipo fuego, agua y viento.	(Genially) Ta-Tum Classcraft	80 minutos	Lic. Christian Naranjo.
cinco	Estudiar textos expositivos para desarrollar un criterio	Realizar una lectura crítica valorativa, sobre un texto expositivo y	Genially) Ta-Tum Classcraft	80 minutos	Lic. Christian Naranjo.

	crítico valorativo crear una idea u opinión fundamentada.	desarrollar la primera misión de Classcraft en grupos, clasificados por guerreros de tipo fuego, agua y viento.	Word Wall		
seis	Identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes para establecer los resultados de aprendizaje y conocimientos adquiridos.	Aplicar el test final sobre el alcance del nivel de comprensión lectora alcanzado.	(Educa Play) Ta-tum	80 minutos	Lic. Christian Naranjo.

Elaborado por: Autor

Fuente: Varias

Técnicas e Instrumentos

En la investigación para la obtención de datos sobre las variables planteadas se utilizó como técnica la encuesta. El instrumento aplicado es un pre test ah-hoc desarrollado exclusivamente para medir el nivel de comprensión lectora, en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y literatura, dirigido para el grupo control y experimental.

Además, se aplicó un pos test cuya finalidad es medir el nivel de comprensión lectora en los dos grupos después de la intervención con los mismos parámetros contemplados en el pre test. En definitiva, los dos instrumentos permiten tener un panorama claro de los niveles de comprensión lectora con la implementación de herramientas digitales gamificadas. Los instrumentos desarrollados son de base estructura acorde a los lineamientos que emite el currículo 2016, con opciones múltiples.

Adicionalmente a esto para medir el dominio de tecnologías y plataformas web de los docentes en el área de Lengua y Literatura se aplicó un cuestionario para docentes de la misma Institución en diferentes niveles de Básica.

Validez del instrumento

La validez del contenido de los instrumentos busca demostrar bajo un hecho concreto, que el mismo sea sometido a una evaluación y se califique como viable y conveniente para aplicarse a la población de estudio en el tema designado.

En este contexto los instrumentos fueron sometidos a la revisión y análisis de expertos en el área de Lengua y Literatura con títulos de cuarto nivel que está conformado por un educador de secundaria y otra de educación universitaria.

Además, los instrumentos utilizados para medir las destrezas a desarrollar de los educandos en la Básica Superior han sido revisados y verificados por la autoridad encargada del ámbito académico dentro de la Institución Educativa, el subdirector que aprueba los instrumentos aplicados a los estudiantes según las normas establecidas por el ministerio de educación.

Cuadro N° 7. Expertos en el área de estudio

Validador	Especialista	Institución	Observaciones
Validador 1	Lengua y Literatura	Fe y Alegría “Gonzalo Cordero Crespo”	Sin observaciones.
Validador 2	Innovación Educativa.	Fe y Alegría “Gonzalo Cordero Crespo”	Sin observaciones.

Fuentes: Docentes de Fe y Alegría y UCE

Elaborado por: el Autor

Confiabilidad del instrumento

Los instrumentos han sido sometidos a una prueba de confiabilidad, como es el Alfa de Cronbach en el programa SPSS, siendo aplicada a dos grupos similares a la población objetiva de estudio en otras instituciones, en este caso se obtuvo del primer instrumento 0,721, el segundo 0,734 y el tercero con un alto grado de confiabilidad de 0,907, tomando en cuenta que según esta prueba a partir de 0,7 es aceptable. Para esta prueba de confiabilidad se utilizó la siguiente fórmula:

$$\alpha = \frac{k}{(k - 1)} \left(1 - \frac{\sum_{i=1}^k \sigma_i^2}{\sigma_x^2} \right)$$

Cuadro N° 8. Cuestionario dirigido a Docentes

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
,721	,714	13

Fuentes: Datos de investigación

Elaborado por: el Autor

Cuadro N° 9. Encuesta dirigida a estudiantes

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
,734	,734	10

Fuentes: Datos de investigación

Elaborado por: el Autor

Cuadro N° 10. Encuesta sobre herramientas digitales gamificadas dirigida a expertos

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N° de elementos
907	1,000	7

Fuentes: Datos de investigación.

Elaborado por: el Autor

Búsqueda y procesamiento de datos

El proceso para la obtención de datos se la realizó, mediante una intervención planificada para los dos grupos en un periodo de seis clases. Tanto en el grupo de control como experimental se aplicó un pre test para establecer el nivel de comprensión lectora en el que se encuentran los dos grupos.

Para proseguir con el proceso se intervino con un diseño instruccional ADDIE que implementa herramientas digitales gamificadas en cuatro clases con el tema comprensión textos con el grupo experimental. Mientras que el grupo control tuvo las mismas clases y temática sin intervención. Finalmente, en una última clase se aplicó un post test a los dos grupos con el cual se contrasta datos de los avances logrados.

Análisis de resultados

En el análisis de datos se aplicó la encuesta a 30 estudiantes que pertenecen al subnivel Básica Superior. Además, se recolecto datos para el análisis del personal docente de la institución y de otras instituciones. Se utilizó SPSS para el

procesamiento de datos, tanto de variables como ítems, a través de estadísticas descriptivas con representaciones gráficas de los resultados.

En la aplicación del cuestionario dirigido a los 14 docentes de la Institución con respecto al área de Lengua y Literatura para medir el dominio de tecnologías y aplicaciones gamificadas dividido en 2 Indicadores proporcionó los siguientes resultados.

Cuestionario dirigido a docentes de la Institución Ernesto Che Guevara

Cuadro N° 11. Características para la formación docente en TIC

1. ¿En sus clases recurre a herramientas como pizarra, tiza líquida y YouTube?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	13,3	13,3	13,3
	Muchas veces	4	26,7	26,7	40,0
	Siempre	9	60,0	60,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

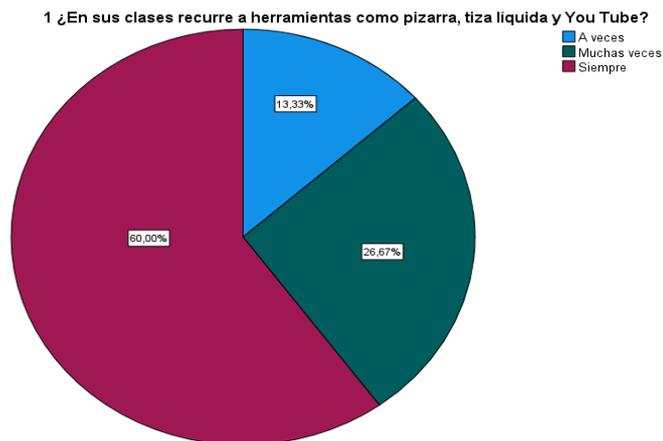


Gráfico N° 6 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

La implementación de herramientas tradicionales en el aula de clases como pizarra, tiza líquida y YouTube es de constante uso para los docentes ya que un

60% de los participantes con una frecuencia de 9 manifiestan siempre hacer uso de ellas. Sin embargo el porcentaje más bajo de 13,3% no las aplica continuamente.

Cuadro N° 12. Características para la formación docente en TIC

2. ¿Con qué frecuencia se ha capacitado en herramientas educativas virtuales?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A veces	2	13,3	13,3	13,3
Muchas veces	10	66,7	66,7	80,0
Siempre	3	20,0	20,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación



Gráfico N° 7 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación.

El 66,7% de los encuestados con una frecuencia de 10 manifiestan es importante capacitarse en herramientas educativas virtuales para su labor docente, sin embargo, de una manera frecuente mas no continua. Además, el 13,3% solo se ha capacitado en pocas ocasiones.

Cuadro N° 13. Características para la formación docente en TIC

3. ¿En su labor docente utiliza TIC o TAC como herramientas educativas?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	6	40,0	40,0	40,0
	Muchas veces	5	33,3	33,3	73,3
	Siempre	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

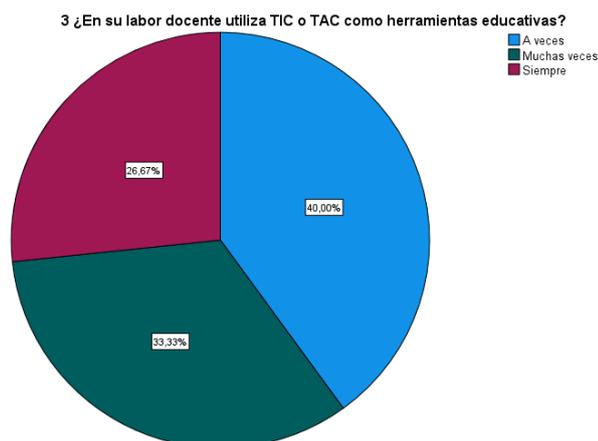


Gráfico N° 8 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Los docentes en su trabajo un máximo del 40% manifiesta que en pocas ocasiones utilizan Tecnologías de la Información y Comunicación y Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento como herramientas educativas, mientras que el mínimo porcentaje 26, 7, lo consideran necesario para sus actividades.

Cuadro N° 14. Características para la formación docente en TIC

4. ¿Al finalizar la clase cumple con las destrezas y objetivos planteados?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muchas veces	12	80,0	80,0	80,0
	Siempre	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

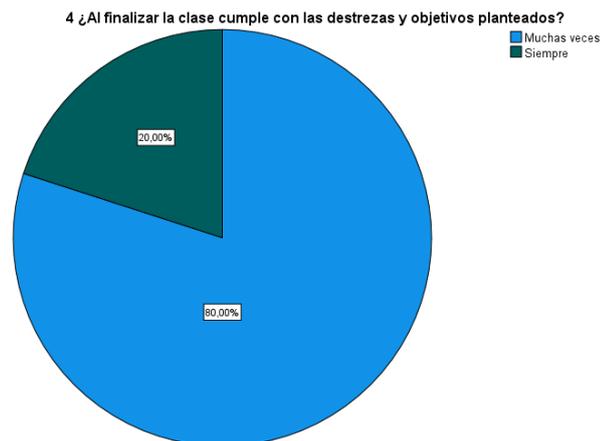


Gráfico N° 9 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Los docentes del área de Lengua y Literatura en un 66,7% consideran que sus clases son motivadoras y atractivas para los estudiantes, mientras que un mínimo porcentaje que corresponde al 6,7% que en pocas ocasiones. Tomando en cuenta que un 26,7% manifiesta que todas sus clases.

Cuadro N° 15. Características para la formación docente en TIC

5. ¿Con qué frecuencia considera sus clases son motivadoras o atractivas para sus estudiantes?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	1	6,7	6,7	6,7
	Muchas veces	10	66,7	66,7	73,3
	Siempre	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

5 ¿Con qué frecuencia considera sus clases son motivadoras o atractivas para sus estudiantes

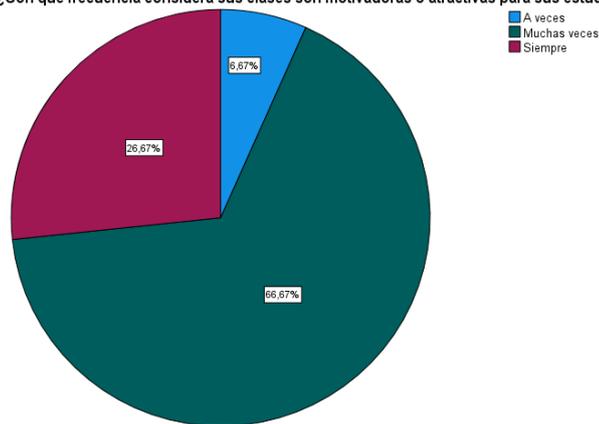


Gráfico N° 10 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el resultado presentado anteriormente un 60% con una frecuencia de 10 de los docentes consideran que sus clases son motivadoras para sus estudiantes, sin embargo un 6,7% a veces sienten cumplen con este objetivo.

Cuadro N° 16. Características para la formación docente en TIC

6. Con qué frecuencia utiliza Plataformas virtuales o software para el trabajo sincrónico y asincrónico. (Classroom, Moodle, etc.)

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A veces	1	6,7	6,7	6,7
Muchas veces	4	26,7	26,7	33,3
Siempre	10	66,7	66,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

6 Con qué frecuencia utiliza Plataformas virtuales o software para el trabajo sincrónico y asincrónico. (Classroom, Moodle, etc)

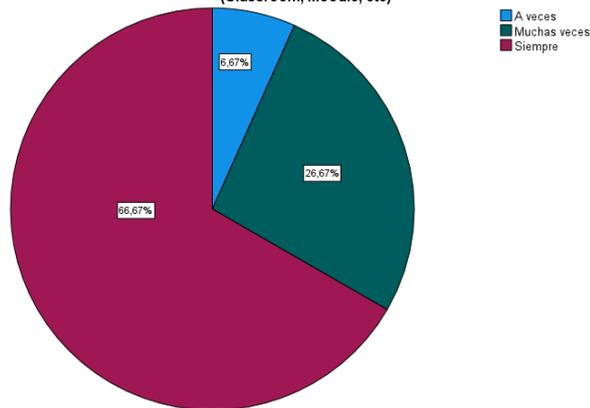


Gráfico N° 11 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el grafico expuesto un 66,7% de participantes manifiesta que utiliza plataformas virtuales como Classroom, Moodle, entre otras para el trabajo en tiempo real y para actividades programadas a los estudiantes, sin embargo, un 6,7% solo lo hace en mínimas ocasiones.

Cuadro N° 17. Características para la formación docente en TIC

7. ¿Considera se puede llevar a cabo el trabajo colaborativo con tics?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muchas veces	7	46,7	46,7	46,7
	Siempre	8	53,3	53,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

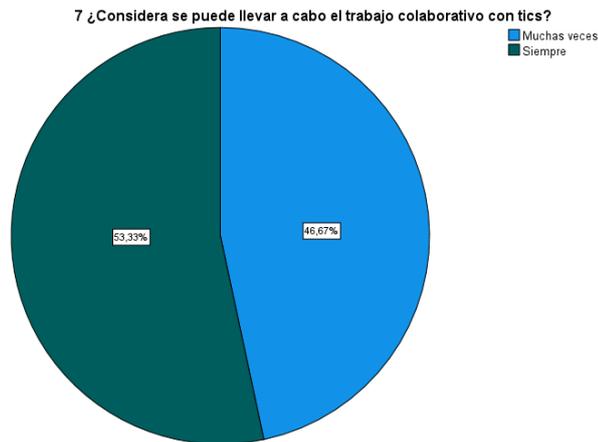


Gráfico N° 12 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Los resultados presentados en el gráfico anterior demuestran que el 53,3% de los docentes consideran que la implementación de herramientas digitales para realizar un trabajo colaborativo con los alumnos es factible continuamente en el aula de clase y un 46,6% en varias ocasiones.

Cuadro N° 18. Características para la formación docente en TIC

8. ¿Aplica la gamificación en sus clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	6	40,0	40,0	40,0
	Muchas veces	8	53,3	53,3	93,3
	Siempre	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

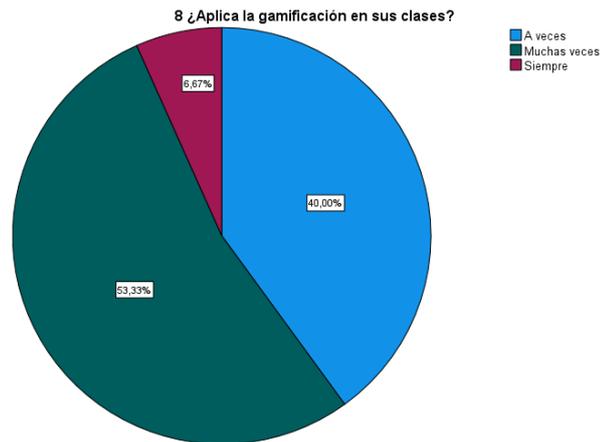


Gráfico N° 13 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Los resultados del gráfico anterior demuestran que un 53% con una frecuencia de 8, que los docentes aplican en múltiples ocasiones la metodología gamificación en sus clases, sin embargo, un mínimo porcentaje de 6,7 y frecuencia de 1 en todas sus actividades.

Cuadro N° 19. Características para la formación docente en TIC

9. ¿Con qué frecuencia utiliza la Plataforma virtual gamificada Ta-tum para actividades sincrónica y asincrónicas en Lengua y Literatura?

Válido	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Nunca	3	20,0	20,0	20,0
A veces	9	60,0	60,0	80,0
Muchas veces	3	20,0	20,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

9 ¿Con qué frecuencia utiliza la Plataforma virtual gamificada Ta-Tum para actividades sincrónica y asincrónicas en Lengua y Literatura? *

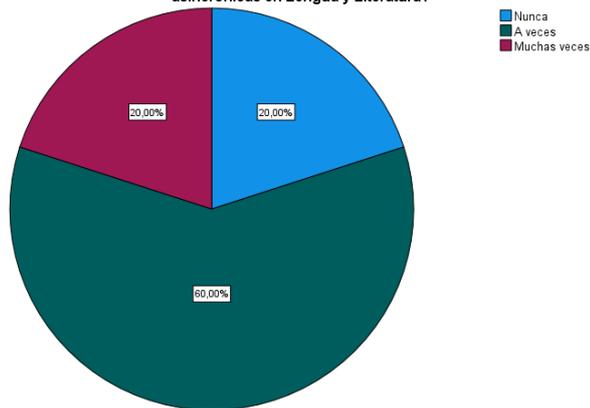


Gráfico N° 14 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

El 60% de los docentes demuestran que Frecuentemente usan la plataforma Ta-tum para realizar sus actividades en tiempo real y el trabajo asincrónico en el área de Lengua y Literatura. Mientras que un porcentaje mínimo de un 20% nunca lo han utilizado u ocasionalmente.

Cuadro N° 20. Características para la formación docente en TIC

10. ¿Aplica la herramienta virtual Word Wall para evaluar las destrezas adquiridas en Lengua y Literatura?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	7	46,7	46,7	46,7
	Muchas veces	7	46,7	46,7	93,3
	Siempre	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

10. ¿Aplica la herramienta virtual Word Wall para evaluar las destrezas adquiridas en Lengua y Literatura?

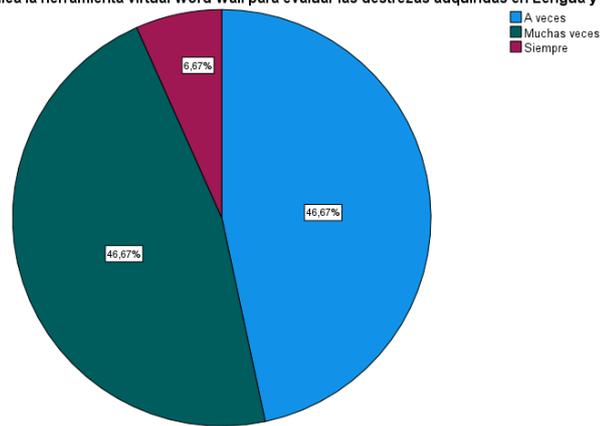


Gráfico N° 15 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

El 46,7% de los participantes usan frecuente y ocasionalmente la herramienta virtual Word Wall en actividades de clase en el área de Lengua y Literatura, sin embargo, un mínimo porcentaje de 6,7% la aplica constantemente.

Cuadro N° 21. Características para la formación docente en TIC

11. ¿Utiliza herramientas digitales como Educaplay, para desarrollar la comprensión lectora?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	4	26,7	26,7	26,7
	Muchas veces	5	33,3	33,3	60,0
	Siempre	6	40,0	40,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

11 ¿Utiliza herramientas digitales como educaplay, para desarrollar la comprensión lectora?

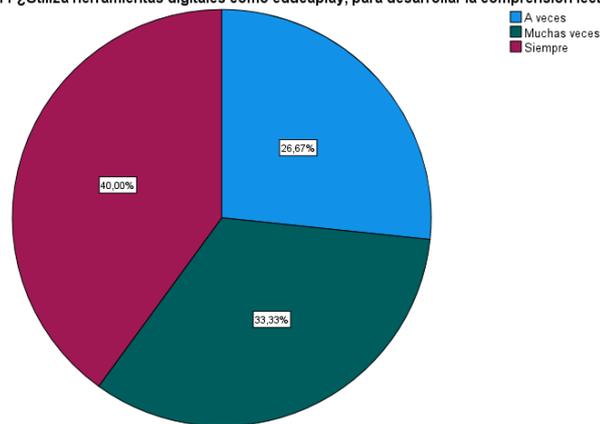


Gráfico N° 16 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el gráfico anterior los resultados demuestran que un 40% de docentes usa la herramienta digital Educaplay para el trabajo de comprensión lectora en sus clases. Mientras que un 26,6% solo la utiliza en esta temática en pocas ocasiones en el área.

Cuadro N° 22. Características para la formación docente en TIC

12. ¿Utiliza elementos del juego como actividad motivadora en clases?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	A veces	2	13,3	13,3	13,3
	Muchas veces	4	26,7	26,7	40,0
	Siempre	9	60,0	60,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

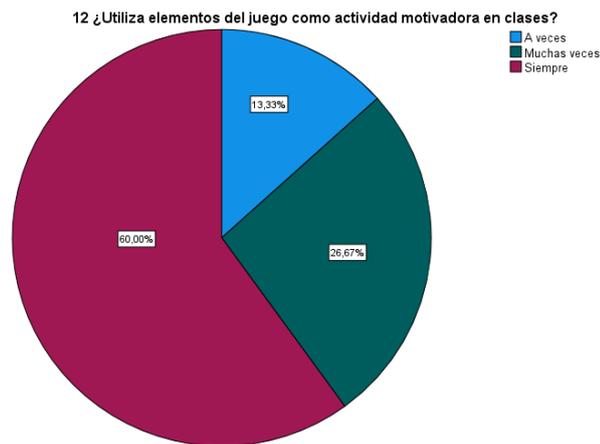


Gráfico N° 17 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el gráfico anterior los resultados demuestran que un 40% de docentes usa la herramienta digital Educaplay para el trabajo de comprensión lectora en sus clases. Mientras que un 26,6% solo la utiliza en esta temática en pocas ocasiones en el área. Los docentes manifiestan que un 60% desarrolla sus clases utilizando elementos del juego para motivar a los estudiantes en sus clases, sin embargo, un porcentaje mínimo de un 13,3% de los participantes los usan en pocas ocasiones.

Cuadro N° 23. Características para la formación docente en TIC

13. ¿Aplica un sistema de calificación por puntos o medallas?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido A veces	6	40,0	40,0	40,0
Muchas veces	4	26,7	26,7	66,7
Siempre	5	33,3	33,3	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

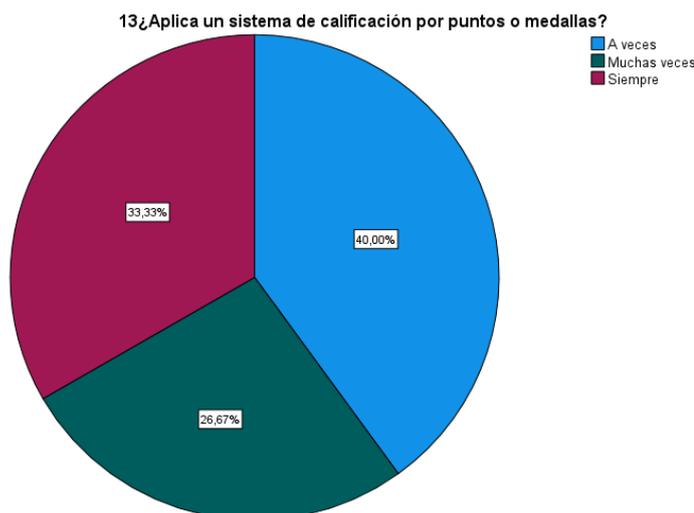


Gráfico N° 18 Características para la formación docente en TIC

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En los resultados con respecto al sistema de calificación recomendado en la gamificación como medallas, puntos para motivar a los estudiantes el más alto porcentaje de un 40% de los docentes lo implementan constantemente, mientras que un 26% en algunas ocasiones.

Los docentes en un porcentaje menor a un 50% usan y dominan los conocimientos en herramientas digitales gamificadas, sin, embargo no lo aplican de forma efectiva. Es necesario señalar que se capacitan a veces, sin embargo, carecen de la aplicación de una estructura o modelo adecuado para este tipo de herramientas y que sean acordes a su edad. En definitiva, necesitan anexar a sus conocimientos metodologías actuales y modelos instruccionales que se adapten al nuevo milenio.

Encuesta dirigida a expertos pertenecientes a la Institución Educativa “Fe y Alegría Gonzalo Cordero Crespo”, del Cantón Quito

Cuadro N° 24. Herramientas de comunicación

		Herramientas de comunicación			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Zoom	1	50,0	50,0	50,0
	Microsoft Teams	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

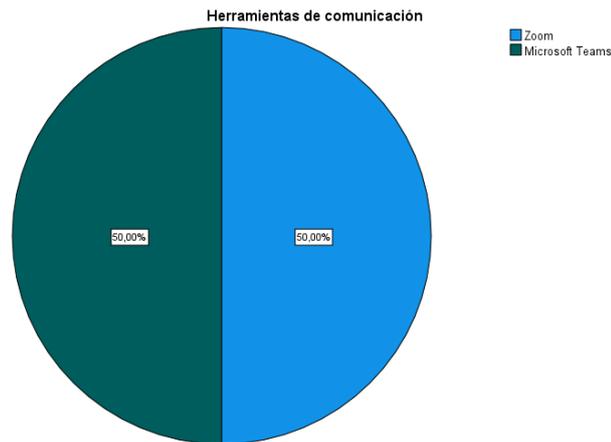


Gráfico N° 19 Herramientas de comunicación

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En cuanto a las herramientas de comunicación los expertos en el área de Lengua y Literatura e innovación educativa comparten que el 50% de las herramientas como Zoom y Teams son aplicables en el área, por la versatilidad que brindan al momento de conexión a clases.

Cuadro N° 25. Herramientas de gestión de aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Ta-tum	1	50,0	50,0	50,0
Google Classroom	1	50,0	50,0	100,0
Total	2	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

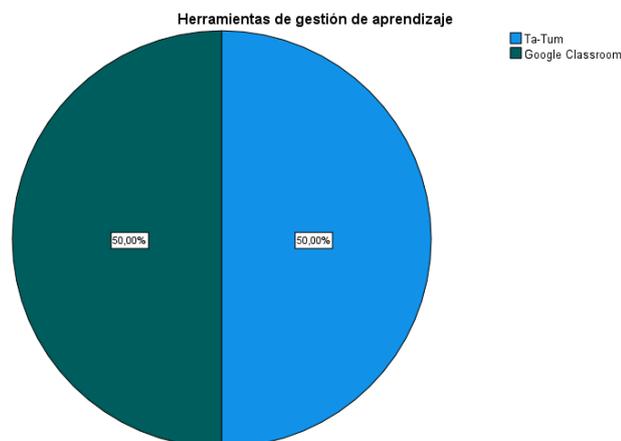


Gráfico N° 20 Herramientas de gestión de aprendizaje

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Para gestionar el aprendizaje con las herramientas digitales Ta-tum y Google Classroom, se demuestra con un 50% que los expertos corroboran las ventajas significativas que prestan en la modalidad de aprendizaje actual, para el desarrollo de actividades sincrónicas y asincrónicas. El porcentaje que corresponde a cada una es de u 50%.

Cuadro N° 26. Herramientas de trabajo colaborativo

		Herramientas de trabajo colaborativo			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Classcraft	2	100,0	100,0	100,0

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación.



Gráfico N° 21 Herramientas de trabajo colaborativo

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En cuanto, a las herramientas digitales para el desarrollo del trabajo colaborativo en el área planteada un 100% de los expertos encuestados comparten que la plataforma gamificada Classcraft, es recomendable para el trabajo colaborativo acorde a la edad de los estudiantes de Básica Superior.

Cuadro N° 27. Herramientas de navegación

		Herramientas de navegación			
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Chrome	1	50,0	50,0	50,0
	Firefox	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación



Gráfico N° 22 Herramientas de navegación

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el gráfico anterior los resultados demuestran con un 50% que cada experto recomienda para la navegación buscadores como son Chrome y Firefox por su versatilidad, fácil acceso y manejo.

Cuadro N° 28. Herramientas para crear contenido

Herramientas para crear contenido

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Genially	1	50,0	50,0	50,0
Power Point	1	50,0	50,0	100,0
Total	2	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

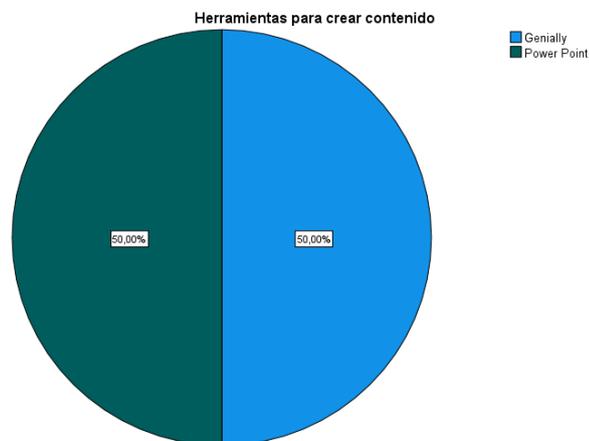


Gráfico N° 23 Herramientas para crear contenido

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En los resultados con respecto a la presentación y creación de contenidos en el área de Lengua y Literatura, los expertos señalan de las opciones dos herramientas con un 50% cada una para esta funcionalidad como son Genially y Power Point por sus múltiples funciones e interactividad.

Cuadro N° 29. Herramientas para aprendizaje autónomo

Herramientas para aprendizaje autónomo					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	YouTube	2	100,0	100,0	100,0

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación



Gráfico N° 24 Herramientas para aprendizaje autónomo

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el gráfico anterior los resultados demuestran con un 100% y una frecuencia de 2 que los expertos coinciden en que la plataforma YouTube, sirve como un recurso idóneo para el aprendizaje autónomo y apoyo de los estudiantes en cualquier momento, para mejorar su aprendizaje.

Cuadro N° 30. Herramientas gamificadas

Herramientas gamificadas					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Word Wall	1	50,0	50,0	50,0
	Ta-Tum	1	50,0	50,0	100,0
	Total	2	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

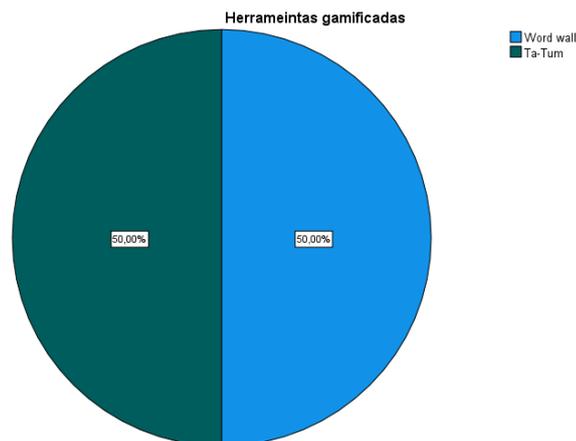


Gráfico N° 25 Herramientas gamificadas

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En los resultados con respecto a herramientas digitales gamificadas, un 50% de los encuestados comparte que la herramienta digital Word Wall es recomendable para evaluación en el área de Lengua y Literatura, y el otro 50% corresponde a la plataforma Ta-tum para gestionar actividades sincrónicas y asincrónicas que maneja elementos del juego y temática exclusiva del área de estudio.

Encuesta dirigida a estudiantes de la Institución Ernesto Che Guevara

En el pre-test que se aplicó tanto al grupo control que corresponde al noveno año de EGB y el grupo experimental al décimo año de EGB, proporciono los siguientes resultados en su desempeño en el nivel de comprensión lectora.

Pre test dirigido a estudiantes de la Institución Ernesto Che Guevara

Preguntas correspondientes al nivel literal

Cuadro N° 31. Pre test grupo experimental

1 ¿Elija el título que expresa la idea centra?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido El estudio del Instituto de Estudios Estratégicos Manquehue.	2	13,3	13,3	13,3
El calentamiento global no existe.	5	33,3	33,3	46,7

El calentamiento global es causado por el hombre.	8	53,3	53,3	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 32. Pre test grupo control

1 ¿Elija el título que expresa la idea centra?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido El estudio del Instituto de Estudios Estratégicos Manquehue	2	13,3	13,3	13,3
El calentamiento global no existe.	7	46,7	46,7	60,0
El calentamiento global es causado por el hombre.	5	33,3	33,3	93,3
El periodo Cálido Medieval.	1	6,7	6,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En este ítem los estudiantes del grupo experimental no son capaces de identificar la idea central del texto expositivo presentado a los adolescentes ya que un 53,3% respondieron erróneamente ante las opciones presentadas y solo un 33% con frecuencia de 5 acertaron a la respuesta correcta. En el mismo ítem el grupo control demuestra un porcentaje de un 46% con respecto a la respuesta correcta sin embargo, es bajo y como resultado no alcanzan los aprendizajes.

Cuadro N° 33. Pre test grupo experimental

2 ¿Qué toma en cuenta el estudio para afirmar que la tierra tiene una temperatura normal?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Los caparzones de almejas.	10	66,7	66,7	66,7

Otros períodos históricos.	2	13,3	13,3	80,0
Mar de la China Meridional.	3	20,0	20,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 34. Pre test grupo control

2 ¿Qué toma en cuenta el estudio para afirmar que la tierra tiene una temperatura normal?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido Los caparazones de almejas.	4	26,7	26,7	26,7
La época romana.	4	26,7	26,7	53,3
Otros períodos históricos.	2	13,3	13,3	66,7
Mar de la China Meridional.	5	33,3	33,3	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el ítem 2 los estudiantes del grupo experimental y el grupo control demuestran los porcentajes más altos 66,7% y 33,3% en respuestas erróneas, pues no son capaces de identificar la respuesta donde se afirma que la tierra tiene una temperatura normal comparando con otros periodos históricos como en la Edad Media.

Cuadro N° 35. Pre test grupo experimental

3 ¿Cómo demuestra que la temperatura del mar de China Meridional en los siglos V y XV era más alta que la actual?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido En la observación de almejas y corales.	4	26,7	26,7	26,7

Analizando componentes químicos de caparazones de almejas gigantes y corales.	8	53,3	53,3	80,0
Midiendo la temperatura de la costa este asiática y el Pacífico occidental.	3	20,0	20,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 36. Pre test grupo control

3 ¿Cómo demuestra que la temperatura del mar de China Meridional en los siglos V y XV era más alta que la actual?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	En la observación de almejas y corales.	3	20,0	20,0	20,0
	Analizando componentes químicos de caparazones de almejas gigantes y corales.	7	46,7	46,7	66,7
	Midiendo la temperatura de la costa este asiática y el Pacífico occidental.	3	20,0	20,0	86,7
	Investigando el Período Cálido Medieval.	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En la pregunta tres tanto el grupo control como experimental tiene los porcentajes más altos de 53,3 y 46,7 que han acertado la respuesta con referencia a como se demuestra por medio del análisis de componente de almejas gigantes y corales que la temperatura del siglo V y XV eran más altas que la actual. Sin embargo, más de un 50% del grupo no alcanzan los aprendizajes.

Cuadro N° 37. Pre test grupo experimental

4 ¿Cuál es la hipótesis que se desmiente en este estudio?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El calentamiento global es falso.	3	20,0	20,0	20,0
	El Periodo Cálido Medieval fue un fenómeno solo europeo y no mundial.	11	73,3	73,3	93,3
	La tierra tiene siempre elevaciones de temperatura.	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 38. Pre test grupo control

4 ¿Cuál es la hipótesis que se desmiente en este estudio?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El calentamiento global es falso.	1	6,7	6,7	6,7
	El Periodo Cálido Medieval fue un fenómeno solo europeo y no mundial.	9	60,0	60,0	66,7
	La tierra tiene siempre elevaciones de temperatura.	5	33,3	33,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el ítem 4 los estudiantes demuestran que son capaces de identificar las características esenciales de un texto como la hipótesis expuesta en el texto

expositivo como que El Periodo Cálido Medieval fue un fenómeno solo europeo y no mundial. Demostrando porcentajes mayores en esta respuesta correcta con un 73,3% el grupo experimental y el control un 60%.

Cuadro N° 39. Pre test grupo experimental

5 ¿Cuál es el debate que surge a partir de este estudio?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El planeta está en diferentes rangos de temperatura.	1	6,7	6,7	6,7
	El calentamiento global es causado por actividades del hombre.	11	73,3	73,3	80,0
	El calentamiento global.	2	13,3	13,3	93,3
	El calentamiento global es una realidad.	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 40. Pre test grupo control

5 ¿Cuál es el debate que surge a partir de este estudio?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El planeta está en diferentes rangos de temperatura.	2	13,3	13,3	13,3
	El calentamiento global es causado por actividades del hombre.	7	46,7	46,7	60,0
	El calentamiento global.	4	26,7	26,7	86,7
	El calentamiento global es una realidad.	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el último ítem que corresponde al nivel literal se puede identificar que el grupo experimental domina en mayor porcentaje de 73,3% el nivel literal, al responder correctamente con respecto a un nuevo debate que surge a partir del estudio como es, que el calentamiento global es causado por actividades del hombre. En cambio, el grupo control tiene un menor porcentaje de 46,7% en su respuesta correcta.

Preguntas correspondientes al nivel inferencial

Cuadro N° 41. Pre test grupo experimental

1 ¿Cómo se considera la masculinidad tradicional?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	La concepción del dominio del poderoso sobre el débil mediante la opresión, violencia y valores y creencias.	11	73,3	73,3	73,3
	La supremacía del débil sobre el fuerte como una concepción de vida.	4	26,7	26,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 42. Pre test grupo control

1 ¿Cómo se considera la masculinidad tradicional?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Un pensamiento que busca la igualdad entre el género masculino y femenino.	5	33,3	33,3	33,3
	La concepción del dominio del poderoso sobre el débil mediante la opresión, violencia y valores y creencias.	9	60,0	60,0	93,3

La supremacía del débil sobre el fuerte como una concepción de vida.	1	6,7	6,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el ítem 1 de la encuesta aplicada a los estudiantes demuestra que el grupo experimental tiene un 73,3% de respuestas acertadas con respecto a la lectura expositiva donde identifica el dominio del más poderoso como una masculinidad tradicional. Mientras que el grupo control obtuvo un 60% siendo un porcentaje considerable.

Cuadro N° 43. Pre test grupo experimental

2 ¿Cuál es la visión masculina androcéntrica?

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido El manejo de poder económico, político y social, en la actualidad establece jerarquías sociales.	7	46,7	46,7	46,7
La supremacía de hombres en todo ámbito social, basada en mitos patriarcales.	6	40,0	40,0	86,7
La igualdad entre hombres y mujeres por los mitos del patriarcado.	2	13,3	13,3	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 44. Pre test grupo control

2 ¿Cuál es la visión masculina androcéntrica?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El manejo de poder económico, político y social, en la actualidad establece jerarquías sociales.	8	53,3	53,3	53,3
	La supremacía de hombres en todo ámbito social, basada en mitos patriarcales.	6	40,0	40,0	93,3
	La igualdad entre hombres y mujeres por los mitos del patriarcado.	1	6,7	6,7	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En la tabla anterior los resultados demuestran, que tanto el grupo experimental como el grupo control en un grado más complejo de inferencia de un texto no alcanza ni el 50% de estudiantes la respuesta correcta, pues corresponde al grupo experimental un 46,7% y el grupo control un 53,3%, cuando se mencionan términos complejos como androcéntrico.

Cuadro N° 45. Pre test grupo experimental

3 ¿Qué idea es más acorde a la sociedad androcéntrica?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El hombre inquisidor del mismo hombre.	2	13,3	13,3	13,3
	El hombre como parte esencial del mundo con una visión masculina que invisibiliza la mirada femenina.	8	53,3	53,3	66,7

El ser humano como parte del mundo en coordinación con la naturaleza.	2	13,3	13,3	80,0
Las tendencias de sumisión en la sociedad.	3	20,0	20,0	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 46. Pre test grupo control

3 ¿Qué idea es más acorde a la sociedad androcéntrica?

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El hombre inquisidor del mismo hombre.	2	13,3	13,3	13,3
	El hombre como parte esencial del mundo con una visión masculina que invisibiliza la mirada femenina.	6	40,0	40,0	53,3
	El ser humano como parte del mundo en coordinación con la naturaleza.	4	26,7	26,7	80,0
	Las tendencias de sumisión en la sociedad.	3	20,0	20,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el resultado obtenido de acuerdo al nivel de complejidad inferencial al pronosticar la idea del texto expositivo los estudiantes demuestran un bajo nivel ya que solo el 53% de estudiantes alcanzaron la respuesta correcta sobre una sociedad androcéntrica. En el caso del grupo control obtuvo un porcentaje del 40% de respuestas acertadas, siendo un caso similar.

Cuadro N° 47. Pre test grupo experimental

4 El término “masculinidad hegemónica” en el texto se entiende como:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Las mujeres y hombres se desarrollan en una sociedad igualitaria.	2	13,3	13,3	13,3
	Una sociedad donde las mujeres se construyen bajo la dominación del hombre en un proceso de sumisión.	11	73,3	73,3	86,7
	La explotación del hombre hacia otros hombres determinado por el poder económico y social.	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 48. Pre test grupo control

4 El término “masculinidad hegemónica” en el texto se entiende como:

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Las mujeres y hombres se desarrollan en una sociedad igualitaria.	3	20,0	20,0	20,0
	Una sociedad donde las mujeres se construyen bajo la dominación del hombre en un proceso de sumisión.	9	60,0	60,0	80,0
	Una cultura de respeto al género masculino y femenino en los ámbitos sociales y económicos.	2	13,3	13,3	93,3

La explotación del hombre hacia otros hombres determinado por el poder económico y social.	1	6,7	6,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el último ítem con respecto a la lectura inferencial cuando se anexa dos términos desconocidos y de acuerdo a la lectura deben deducirlos el porcentaje es de un 73% en el grupo experimental, mientras que en el grupo control es de un 60%, demostrando que tienen una idea sobre este nivel de lectura.

Cuadro N° 49. Pre test grupo experimental

5 Elija un argumento crítico con respecto al texto leído.

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido El machismo está arraigado en toda la sociedad, tanto en el ámbito laboral y familiar.	4	26,7	26,7	26,7
La concepción masculina del mundo está sustentada en mitos patriarcales.	3	20,0	20,0	46,7
Erradicar los comportamientos machistas es indispensable, para obtener una sociedad igualitaria.	1	6,7	6,7	53,3
La masculinidad androcéntrica es una forma de relacionarse y supone desigualdades existentes entre hombres y mujeres.	7	46,7	46,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 50. Pre test grupo control

5 Elija un argumento crítico con respecto al texto leído.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	El machismo está arraigado en toda la sociedad, tanto en el ámbito laboral y familiar.	5	33,3	33,3	33,3
	La concepción masculina del mundo está sustentada en mitos patriarcales.	2	13,3	13,3	46,7
	Erradicar los comportamientos machistas es indispensable, para obtener una sociedad igualitaria.	2	13,3	13,3	60,0
	La masculinidad androcéntrica es una forma de relacionarse y supone desigualdades existentes entre hombres y mujeres.	6	40,0	40,0	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el análisis de la última pregunta que corresponde al último nivel de lectura crítico valorativo los estudiantes, demuestran un bajo porcentaje en el dominio, pues obtienen porcentajes más bajos que en los anteriores ítems. El grupo experimental con un 6,7 % de aciertos, mientras el grupo control un 13,3%.

Comparación de medias del pre test del grupo control y experimental

Cuadro N° 51. Pre test de comprensión lectora del grupo experimental

Pre test de comprensión lectora

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3,00	2	13,3	13,3	13,3
	4,00	5	33,3	33,3	46,7

5,00	3	20,0	20,0	66,7
6,00	3	20,0	20,0	86,7
7,00	1	6,7	6,7	93,3
9,00	1	6,7	6,7	100,0
Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

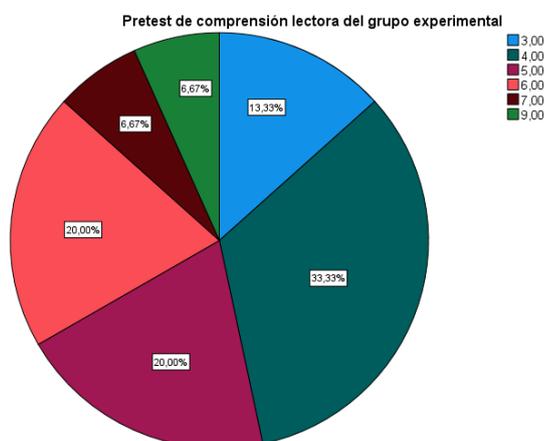


Gráfico N° 26 Pre test de comprensión lectora del grupo experimental

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el gráfico expuesto los resultados muestran el número de aciertos, la frecuencia y porcentajes con respecto al pre test aplicado al grupo experimental, determinando que la nota mayor es de 9,00 con frecuencia de 1, correspondiente a un 6,7%, siendo el más bajo y el mayor porcentaje es del 33,3%, con una frecuencia de 5 correspondiente a la una nota de 4,00 sobre 10.

Cuadro N° 52. Pre test de comprensión lectora del grupo control

Pre test de comprensión lectora					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	1,00	2	13,3	13,3	13,3
	2,00	2	13,3	13,3	26,7
	3,00	1	6,7	6,7	33,3
	4,00	3	20,0	20,0	53,3
	5,00	3	20,0	20,0	73,3
	7,00	3	20,0	20,0	93,3

	9,00	1	6,7	6,7	100,0
Total		15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

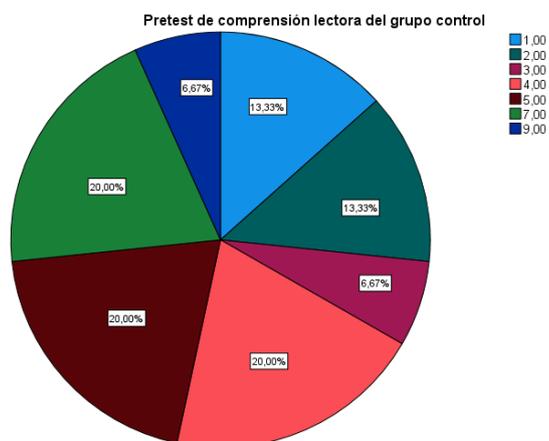


Gráfico N° 27 Pre test de comprensión lectora del grupo control

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el gráfico anterior los resultados muestran el número de aciertos, la frecuencia y porcentajes con respecto al pre test aplicado al grupo control, determinando que la nota mayor es de 9,00 con frecuencia de 1, correspondiente a un 6,7%, siendo el más bajo y los mayores porcentajes son de 20%, con una frecuencia de 3 correspondiente a la una nota de 4,00, 5,00 y 7,00 sobre 10.

Cuadro N° 53. Estadísticas emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas del Pre test grupo control y experimental

		Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1	Pre test de comprensión lectora del grupo experimental	5,0000	15	1,60357	,41404
	Pre test de comprensión lectora del grupo control	4,4000	15	2,38447	,61567

En los resultados de la aplicación del pre test al grupo control tiene una media de 4,4 sobre una calificación de 10, demostrando el nivel de comprensión lectora que poseen. Además, el grupo experimental en el mismo test no presenta una mayor diferencia, pues la media es de 5 sobre la máxima calificación de 10 puntos. En los dos casos no alcanzan la nota estándar de aprobación de una evaluación.

Conclusión de resultados.

Los resultados obtenidos con respecto a la intervención con el grupo experimental en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara con un diseño instruccional con herramientas digitales gamificadas como: Ta-tum, Educaplay, Genially, Wordwall y Classcraft, evidencian una mejor adquisición de conocimientos en comprensión lectora en los niveles literal, inferencial y crítico, pues la media inicial de 5,00 obtenida en la aplicación del pre test, demostró sus necesidades y falencias, mientras que posterior a la intervención la media de 7,33, superó la nota mínima de aprobación según el currículo nacional 2016. En resumen se comprobó los beneficios que ofrecen herramientas digitales gamificadas al proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura, en comprensión lectora.

CAPÍTULO III

PRODUCTO

Introducción

En la actualidad se ha realizado una gran cantidad de estudios que promueven la intervención de las nuevas tecnologías en el campo de la educación, para que se adapten de mejor manera al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes del nuevo milenio. Los docentes toman en cuenta la implementación de herramientas digitales educativas acordes a su edad o nivel de educación básica para estimular a los educandos.

En este sentido, la actualización docente en metodologías, técnicas, estrategias y herramientas tecnológicas, es primordial. Una metodología que presta buenos resultados es la gamificación, pues al implementar herramientas tecnológicas gamificadas, que usan elementos del juego para estimular al estudiante en clase, mejoran el proceso de enseñanza aprendizaje, principalmente se convierte en un recurso que presta muchas ventajas en el área de Lengua y Literatura para la adquisición de las destrezas necesarias.

Ante lo expuesto se presenta la siguiente propuesta, orientada a la innovación pedagógica en el área de Lengua y Literatura para el desarrollo de destrezas en los estudiantes de Básica Superior.

Nombre de la propuesta

Implementación de herramientas digitales gamificadas para mejorar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes del subnivel Básica Superior en el área de Lengua y Literatura.

Contextualización

La presente propuesta se aplicará en base a la cuarta unidad curricular de lengua y literatura, de acuerdo al currículo 2016, en el grupo experimental que corresponde al décimo año de EGB (Educación General Básica), que está conformado de 15 estudiantes. Mientras que el grupo control que corresponde al noveno año no tendrá intervención y trabajará un tema de la quinta unidad que corresponde a lectura.

Definición del tipo de producto

La presente propuesta educativa de intervención consiste en la implementación de herramientas digitales gamificadas como Ta-Tum, Classcraf, Genially, Word Wall y Educaplay adecuadas al área de Lengua y Literatura, que mejoren su proceso de enseñanza aprendizaje y principalmente estimulen la lectura y el proceso de comprensión lectora. Al apoyar las clases en cualquier modalidad presencial o virtual con las herramientas digitales mencionadas, estimularán al estudiante a construir su propio aprendizaje y cuyos únicos requisitos son acceso a internet y dispositivos electrónicos o móviles.

Es necesario señalar, que el producto también tiene como finalidad brindar recursos importantes en el proceso de enseñanza en Lengua y Literatura a los docentes, para mejorar sus conocimientos tecnológicos con respecto a herramientas digitales educativas, que permitan desarrollar un aprendizaje significativo y estar acorde a la forma de aprender de los estudiantes del nuevo milenio.

Explicación de cómo la propuesta contribuye a solucionar las insuficiencias identificadas en el diagnóstico

La presente propuesta pretende responder a las necesidades identificadas en la aplicación de un pre test para medir el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes, en Básica Superior. Al tomar en cuenta que los estudiantes tienen un

bajo nivel de comprensión lectora se propone estimular a la lectura, mediante el uso de herramientas digitales gamificadas con los elementos del juego, que permita adquirir esas destrezas y habilidades al estudiante en un periodo de 6 clases en una temática determinada.

En este caso se utiliza textos cortos expositivos del libro de Lengua y Literatura de Básica Superior correspondiente al décimo año, para su respectivo análisis y promover un nivel de comprensión lectora gradual de un nivel literal hasta llegar al crítico. Las herramientas digitales gamificadas permitirán el interés de estudiantes y facilitarán para alcanzar un aprendizaje significativo. En este caso se encuentra apoyado en las 3 etapas del proceso de lectura, pre-lectura, lectura y pos-lectura.

Objetivo general

Implementar herramientas digitales gamificadas para mejorar la enseñanza aprendizaje en los estudiantes del subnivel Básica Superior en el área de Lengua y Literatura, en comprensión lectora.

Objetivos específicos.

- Identificar las destrezas a desarrollar en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en comprensión lectora.
- Seleccionar las herramientas digitales gamificadas adecuadas para el área de Lengua y Literatura en el trabajo de comprensión lectora.
- Elaborar actividades formativas y evaluativas con herramientas digitales gamificadas.
- Evaluar los resultados en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura al aplicar el diseño instruccional con herramienta virtuales gamificadas.

Elementos que la conforman

- Destrezas con criterio de desempeño del currículo 2016 que corresponden al subnivel superior.
- Plan de clases basado en la guía de intervención para desarrollar la unidad didáctica elegida y sus destrezas.

- Herramientas digitales gamificadas de acceso libre y gratuito en la web.

Modelo Educativo

En la propuesta se toma como referente para su desarrollo el modelo ADDIE que se adapta al propósito de estudio como es la implementación de herramientas digitales gamificadas para una educación presencial o virtual. Está conformado de cinco etapas que son el análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación útiles en la asignatura y la población de estudio de la Institución Ernesto Che Guevara de décimos años.

Estructura de la propuesta

Fase de Análisis

Se desarrolló un análisis de las características de los grupos experimental y control, establecido como la población de estudio, enfocado en identificar el nivel de comprensión lectora que poseen en el área de Lengua y Literatura. En este caso el grupo de noveno año corresponde al grupo de control y el décimo año al experimental. Para establecer esta necesidad se aplicó un pre test enfocado en los dos grupos, donde se establece que los estudiantes están en un nivel literal de comprensión de un texto literario y no literario. En conclusión, los estudiantes de Básica Superior poseen un bajo nivel de comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura.

Las limitaciones a las cuales se enfrenta la propuesta son principalmente en el número restringido de docentes que imparten la asignatura en Básica Superior en la Institución educativa Ernesto Che Guevara, pues solo son dos uno en cada jornada. Para esto se propuso apoyarse en docentes de otras instituciones los cuales corresponden a una muestra no probabilística. Además del acceso a internet para un porcentaje de estudiantes que pertenecen a familias de escasos recursos económicos.

Además, en el proceso de análisis de los datos se identifica las necesidades de los estudiantes como son:

- Adquirir conocimientos con herramientas educativas acordes a su realidad actual.
- Un proceso de aprendizaje con herramientas digitales más acordes a su realidad.

Para el proceso de desarrollo de la propuesta “Implementación de herramientas digitales gamificadas en el área de Lengua y literatura” se determinó el lugar y como se lo realizará, para esto se tomó como base el PCA (Plan anual curricular) y el PUD (Plan de unidad didáctica) para conocer las destrezas, objetivos, criterios de evaluación y recursos que se aplicarán en el grupo objetivo. A partir de esto, se pudo seleccionar la herramienta digital gamificada que permita alcanzar las destrezas y lograr un aprendizaje significativo con un nivel de comprensión lectora acorde a su año de básica.

Objetivo general

Mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de Básica Superior en el área de Lengua y Literatura, mediante la implementación de herramientas digitales gamificadas para optimizar su nivel de desempeño de los estudiantes.

Objetivos específicos

- Lo estudiantes conocerán la finalidad del curso, los parámetros, condiciones de trabajo y herramientas digitales gamificadas a utilizar en el proceso de aprendizaje.
- Mediante la implementación de herramientas digitales gamificadas se desarrollará varias lecturas de textos cortos del libro de Lengua y literatura correspondiente a su año de básica por medio de retos individuales y grupales.
- Los estudiantes aplicarán estrategias de lectura como la elaboración de mapas mentales, resúmenes, contestar cuestionarios y uso de diccionario que trabajarán de manera asincrónica.
- Los estudiantes reconocerán las ideas centrales del texto y opiniones de los autores, mediante la identificación de ideas principales y secundarias.
- Los estudiantes serán capaces de leer y comprender un texto corto y desarrollar una opinión a partir del mismo.

En el siguiente cuadro se presenta el modelo de plan de clase conjunto con sus objetivos destrezas y criterios de desempeño e indicador de logro que se desarrollará en la propuesta.

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO							Nº 1
I. DATOS INFORMATIVOS							
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA		AÑO/CURSO/NIVEL	JORNADA	PERIODOS	INICIO	FINAL
Lic. Christian Naranzo	Lengua y Literatura / Lengua y Literatura		Décimo Año "A" E.G.B.	V	6		
Nº UNIDAD:	05	TÍTULO:	Comprensión lectora y los textos expositivos				
OBJETIVOS ESPECÍFICO S:	O.LL.4.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, con capacidad para seleccionar textos y aplicar estrategias cognitivas de comprensión, según el propósito de lectura. O.LL.4.7. Utilizar las bibliotecas y las TIC de forma autónoma para localizar, seleccionar y organizar información como recurso de estudio e indagación.						
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:				
LL.4.3.1 Comparar, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrastar sus fuentes.			LLL.4.5.1. Compara, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrasta sus fuentes; autorregula la comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, y valora el contenido explícito al identificar contradicciones y ambigüedades. (J.4, I.4.)				
LL.4.3.2 Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.							
EJES TRANSVERSALES:		Trabajo colaborativo y gamificado .					
2. PLANIFICACIÓN							
CLAS ES	CONTENIDO Y OBJETIVO	ESTRATEGIAS METODOLOGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TECNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACION		
1	Conocimientos previos. Identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes para establecer el punto de partida de aprendizaje y sus conocimientos previos.	Gamificación. Arquitectura funcional. A. Actividad Indagar conocimientos previos . B. Contexto Conocer Lectura, literal, inferencial y crítica C. Competencias y habilidades Desarrollar Comprensión Lectora D. Gestión/Supervisión Aplicar un Pres test de comprensión lectora. E. Mecánicas y elementos de juego Registrar a los alumnos en la plataforma Tatum para lograr el lector sénior.	Herramientas digitales gamificadas: • Test digital (google forms) • Genially • Ta Tum	Establece los conocimientos previos del nivel de comprensión lectora.	TECNICA: 1.-Prueba INSTRUMENTO: 1.-Encuesta		

Gráfico Nº 28 Plan de destreza con criterio de desempeño.

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Fase de Diseño

Para el diseño se tuvo en cuenta el currículo 2016 y las destrezas que abarcan el desarrollo de la comprensión lectora que se presentan en el plan de destrezas con criterio de desempeño.

El modelo pedagógico que se tomó en cuenta para el diseño es constructivismo, que permitió determinar las técnicas y actividades a implementar en el proceso de enseñanza, donde los estudiantes construyen de manera gradual sus propios conocimientos partiendo de conocimientos a priori y alcanzar un aprendizaje significativo.

El diseño tiene como base para la construcción del proceso de aprendizaje los siguientes ejes metodológicos o enfoques educativos:

La gamificación, donde los estudiantes desarrollarán un mejor nivel de comprensión lectora, mediante a la aplicación de elementos del juego al practicar con herramientas virtuales gamificadas.

El aprendizaje colaborativo, que permitirá a los estudiantes trabajar de manera grupal y con un fin común, para cumplir con los objetivos planteados de cada clase, en la resolución de problemas planteados.

Objetivo de aprendizaje: Mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes de Básica Superior en el proceso de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura en temas que implican comprensión de textos no literarios.

Con estos principios propuestos se pretende alcanzar las destrezas establecidas en el tema concreto, mediante el uso de herramientas gamificadas adecuadas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura que faciliten la comprensión de los estudiantes y sean motivados participes de la construcción de un nivel diferente de comprensión de textos.

Identificación de herramientas digitales gamificadas

En el proceso de selección de herramientas digitales gamificadas existentes en la web, se tomó como referencia varios ítems como:

- Que sean de inscripción o registro gratuito.
- Facilidad de acceso.
- Acordes para las edades de 11 a 15 años.
- No necesarias de descarga.
- Diseñadas o adaptables para el trabajo en el área de Lengua y Literatura.

Tomando en cuenta las características antes mencionadas y su funcionalidad en cada fase del diseño instruccional se ha seleccionado las siguientes herramientas digitales gamificadas.

Ta-tum. Es una plataforma educativa gamificada que permite unir el juego con los libros, desarrolla la motivación y dentro de la investigación será la herramienta principal de comunicación.



Gráfico N° 29 Plataforma gamificada Ta-túm

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Classcraft. Es una plataforma gamificada que aporta al aprendizaje con algo muy cercano al juego, fomentando el trabajo colaborativo y comportamientos apropiados de los estudiantes.

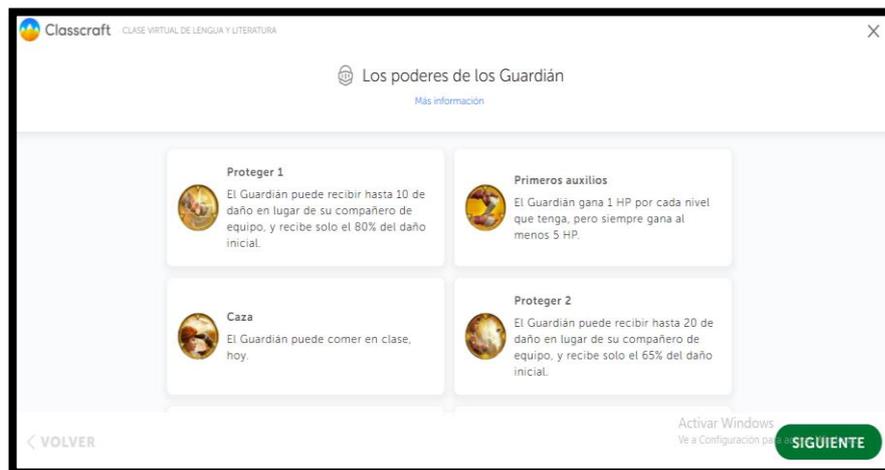


Gráfico N° 30 Plataforma gamificada Classcraft

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Genially. Es una plataforma que permite crear presentaciones a manera de historias visuales, que cuenta con una gran cantidad de contenidos educativos y atractivos para estudiantes y recursivo para docentes.

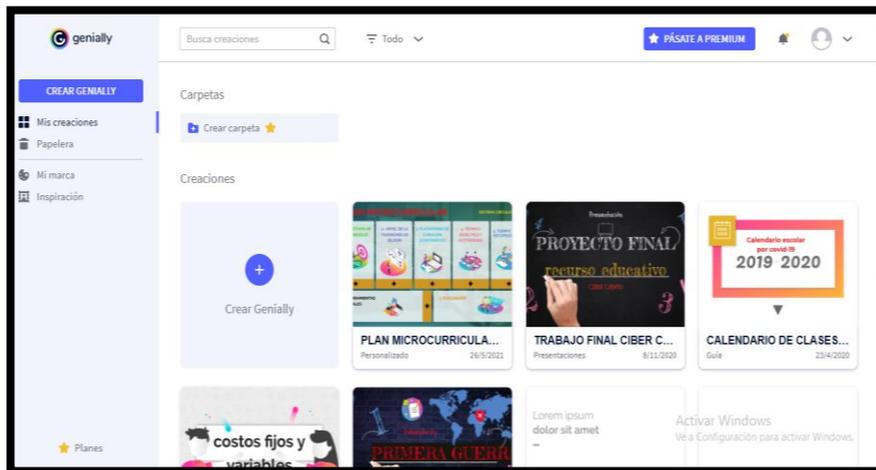


Gráfico N° 31 Genially

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Wordwall. Es una herramienta digital que permite crear actividades y evaluaciones en clases mediante una variedad de plantillas basadas en concursos, crucigramas, entre otros.



Gráfico N° 32 Wordwall

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Educaplay. Es una herramienta gamificada cuyo objetivo fundamental es crear actividades multimedia en el ámbito educativo.

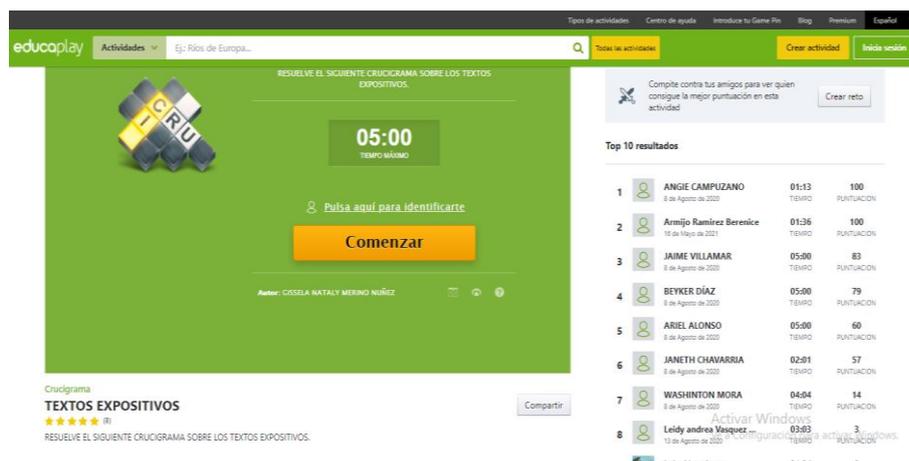


Gráfico N° 33 Educaplay

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Fase de Desarrollo

En esta fase se procede a la elaboración específica de materiales que aportan al desarrollo de la propuesta y el cumplimiento de los objetivos planteados como es mejorar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes. Para este proceso de aprendizaje se tomó en cuenta los 9 eventos de la instrucción de Gagne. Este proceso aumenta la capacidad de retención y la transferencia de conocimientos, permitió seleccionar los recursos más adecuados en cada parte del aprendizaje.

Los contenidos y actividades planteadas en el PDZ se adaptaron a la metodología de la gamificación con las herramientas digitales gamificadas planteadas en la fase de diseño. Cabe mencionar que los recursos son únicos para aplicar en el sub nivel Básica Superior para estudiantes entre las edades de 11 a 15 años por su complejidad de recursos. A continuación, se evidencia las actividades que se desarrollarán con cada herramienta digital gamificada.

Ta-Tum se creó la “Clase virtual de Lengua y Literatura” con usuarios del Décimo año de EGB de la Institución Educativa Ernesto Che Guevara, que corresponden al grupo de intervención. Esta plataforma es la central de comunicación y trabajo sincrónico y asincrónico. Se establece un caso de nombre “En busca del conocimiento final”.

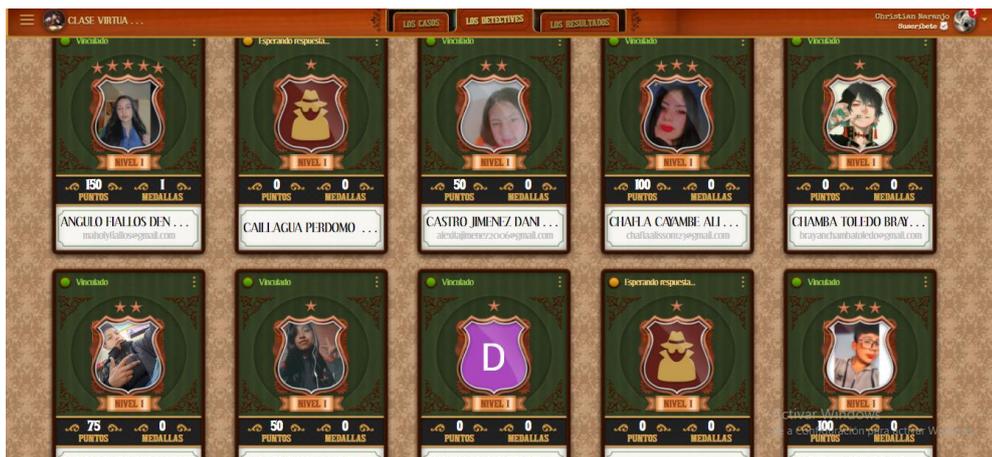


Gráfico N° 34 Aula virtual Ta-tum

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Una herramienta que aporta en el trabajo colaborativo es Classcraft, motiva a los educandos al completar misiones designadas que determinara el avance y nivel de comprensión lectora, a través de lectura de textos expositivos y sus correspondientes actividades.

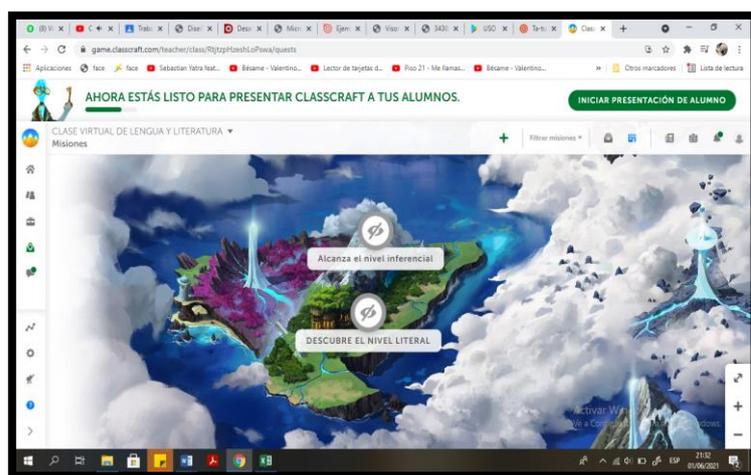


Gráfico N° 35 Actividades en Classcraft

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En Genially se ha creado presentaciones basado en un juego por niveles para cada clase que abarcar un nivel diferente del tema establecido. Esta herramienta digital gamificada permite obtener la atención de los educandos partiendo de una pregunta que si se la contesta acertadamente sube de nivel, sino vuelve a intentarlo.



Gráfico N° 36 Presentación en Genially

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Word Wall al ser una herramienta de evaluación se utilizó para desarrollar evaluaciones formativas y determinar el avance de cada nivel de comprensión lectora de los estudiantes.



Gráfico N° 37 Evaluación sumativa en Wordwall.

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En Educaplay se utilizó para realizar la evaluación final o sumativa, se aplicó el post test que permita identificar los resultados del proceso de aprendizaje del tiempo establecido.

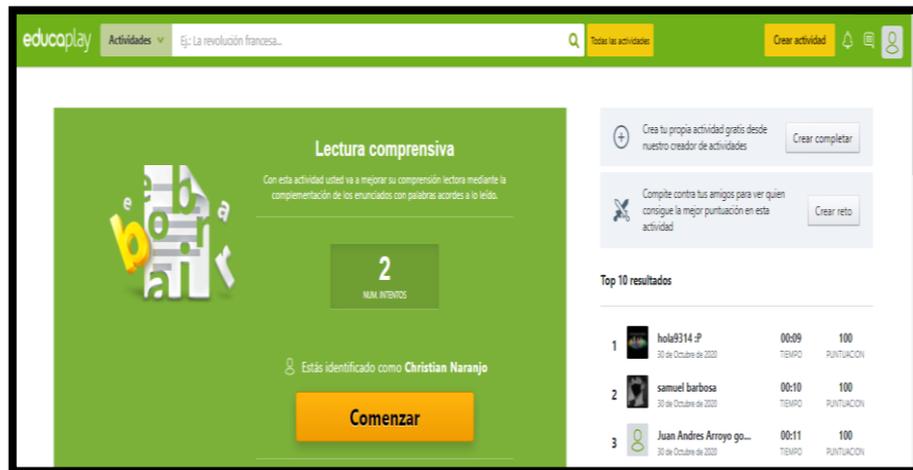


Gráfico N° 38 Evaluación sumativa en Educaplay

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Es necesario señalar que los recursos digitales escogidos son un aporte al desarrollo del plan de clases, donde los estudiantes realizarán actividades como lecturas, análisis y evaluación de cada intervención.

Fase de Implementación

Las herramientas digitales gamificadas desarrolladas con el tema específico para la intervención en el grupo experimental que se dividió en 6 clases, fueron aplicadas en cada período en el proceso de enseñanza aprendizaje, con el propósito de mejorarlo. Para cumplir con los tiempos establecidos se dio una clase de inducción para que los estudiantes estén relacionados con dichas herramientas y el trabajo sea más óptimo. A continuación, se presenta imágenes sobre la aplicación con el grupo experimental.

Ta-tum

La plataforma de fácil accesibilidad integro 15 alumnos cuyo objetivo era lograr acumular 1000 puntos y 3 medallas para ser los investigadores senior.



Gráfico N° 39 Trabajo de actividades con grupo de décimo año en Ta-tum

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Classcraft

Esta plataforma educativa los 15 estudiantes se integraron al trabajo en tres equipos de 5 integrantes de nombres diferentes como guerreros, agua, viento y fuego, para superar los niveles, literal, inferencial y crítico.

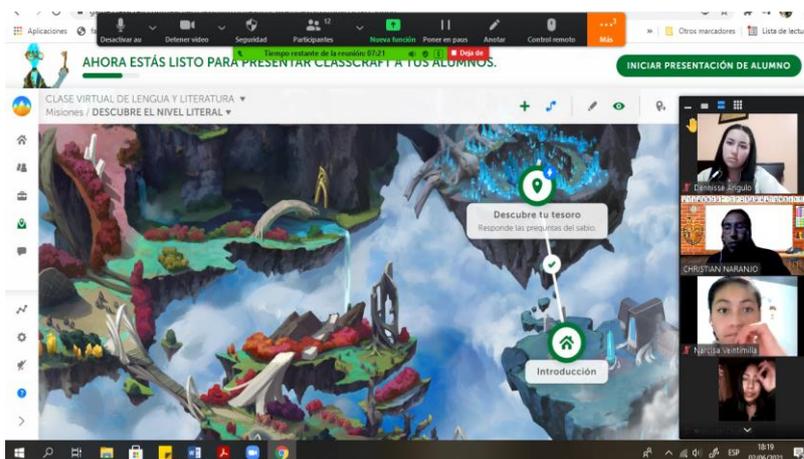


Gráfico N° 40 Trabajo de actividades con grupo de décimo año en Classcraft

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Genially

En la presentación de las clases se usó esta herramienta de forma gamificada, que permita continuamente evaluar los conocimientos adquiridos, mediante preguntas para pasar al siguiente nivel y si es herrada la respuesta comenzar de nuevo.

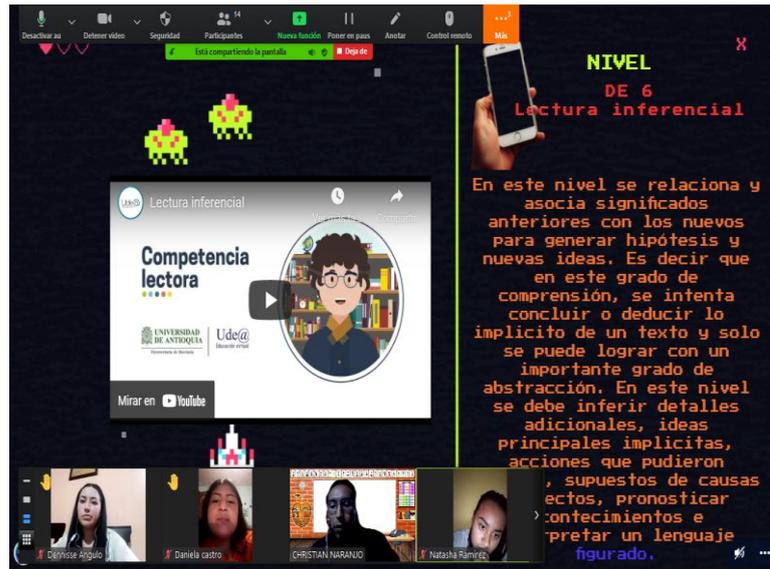


Gráfico N° 41 Presentación de actividades con grupo de décimo año en Genially

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Wordwall

En esta herramienta digital educativa se realizó evaluaciones sumativas de varias clases, para medir el resultado de la intervención con las diferentes herramientas anteriores mencionadas.



Gráfico N° 42 Presentación de actividades con grupo de décimo año en Wordwall

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Educaplay

Con esta herramienta digital gamificada se desarrolló el pos test a todos los estudiantes del grupo experimental para medir su progreso y adquisición de nuevas destrezas.

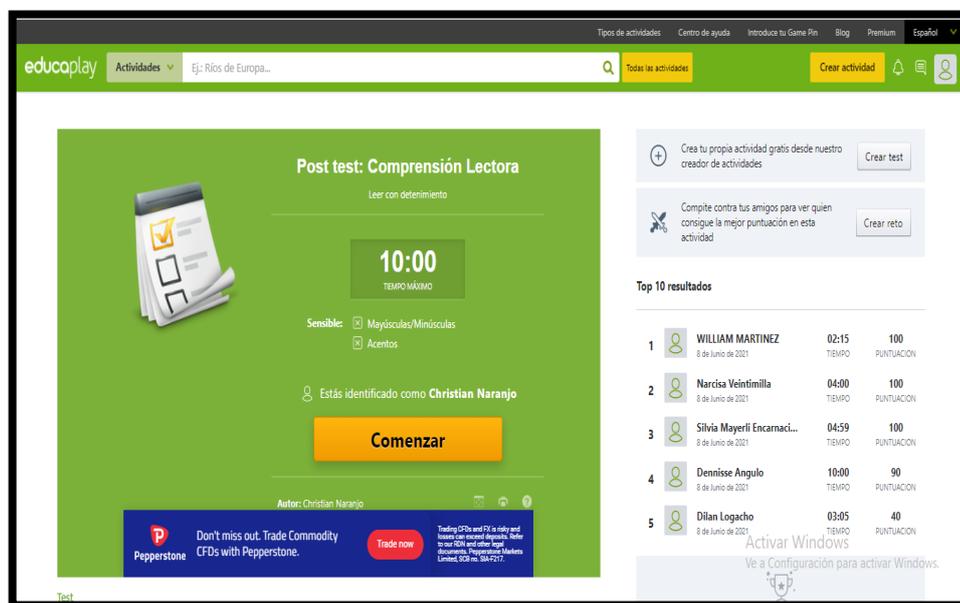


Gráfico N° 43 Presentación de actividades con grupo de décimo año en Genially

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Fase de Evaluación

En esta fase para evaluar el nivel de logro de los objetivos propuestos en el análisis para el curso de intervención, se planteó dos instrumentos. El primero sirve para medir el nivel de aprendizajes adquiridos mediante la intervención en el grupo experimental y el segundo para medir el nivel de satisfacción de los expertos al implementar esta propuesta al área de estudio.

A continuación, se presenta imágenes de la aplicación en Educaplay y los resultados de los instrumentos para su respectivo análisis.

Pos test aplicado a estudiantes del grupo control y experimental

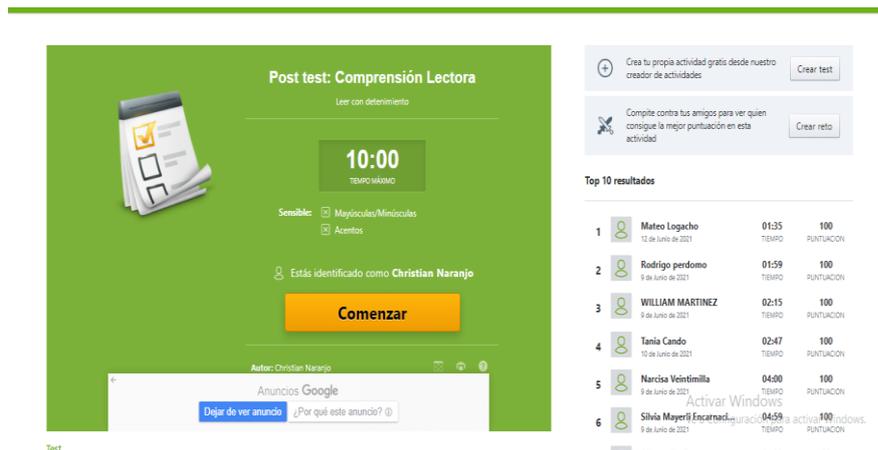


Gráfico N° 44 Pos test aplicado a estudiantes del grupo control y experimental

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 54. Pos test aplicado a estudiantes del grupo experimental

Pos test de comprensión lectora					
	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado	
Válido	6,00	5	33,3	33,3	33,3
	7,00	6	40,0	40,0	73,3
	9,00	2	13,3	13,3	86,7
	10,00	2	13,3	13,3	100,0
Total		15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

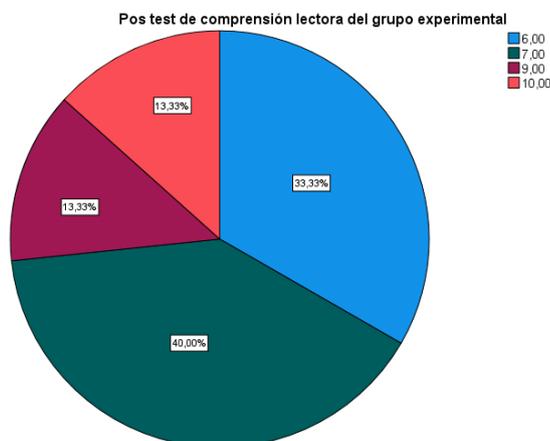


Gráfico N° 45 Pos test aplicado a estudiantes del grupo experimental

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el gráfico expuesto los resultados muestran el número de aciertos, la frecuencia y porcentajes con respecto al pos test aplicado al grupo experimental después de la intervención con la propuesta, determinando que, según los datos obtenidos, hubo un avance significativo en los niveles de comprensión lectora literal, inferencial e incluso en el crítico, el cual, el último nivel era escaso de acuerdo al pre test aplicado. El mayor porcentaje del 40% con una frecuencia de 6 corresponde a una nota de 7, 00, mientras que el porcentaje menor de es del 13,33% cuya nota es de 10 con frecuencia de 2.

Pos test aplicado a estudiantes del grupo control.

Nombre	Frecuencia	Nota 1	Nota 2	Nota 3	Estado
Mateo Logacho	1	100	100	100	✓
Naomy Paucar	1	30	30	30	✓
Tania Cando	1	100	100	100	✓
Toaquiza Pallo	1	50	50	50	✓
Natasha Ramirez	1	60	60	60	✓
Allison Chafia	4	70	73	90	✓
Rodrigo perdomo	1	100	100	100	✓
Byron Chuqui	1	60	60	60	✓
Diego guaman	1	60	60	60	✓

Gráfico N° 46 Pos test aplicado a estudiantes del grupo control

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

Cuadro N° 55. Pos test aplicado a estudiantes del grupo control

Pos test de comprensión lectora					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	3,00	2	13,3	13,3	13,3
	4,00	1	6,7	6,7	20,0
	5,00	4	26,7	26,7	46,7
	6,00	3	20,0	20,0	66,7
	7,00	3	20,0	20,0	86,7
	10,00	2	13,3	13,3	100,0
	Total	15	100,0	100,0	

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

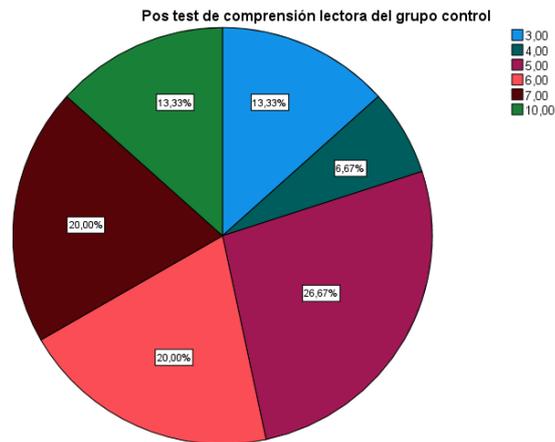


Gráfico N° 47 Pos test aplicado a estudiantes del grupo control

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En el gráfico anterior los resultados muestran el número de aciertos, la frecuencia y porcentajes con respecto al pos test aplicado al grupo control, que no tuvo intervención de la propuesta, pero si abordó el mismo tema. El porcentaje mayor y con frecuencia de 4 correspondiente a la nota de 5,00, siendo una calificación insuficiente y el porcentaje mínimo es de 13,33% que corresponden a la nota máxima de 10 y la más baja de 3,00. Esto demuestra que los estudiantes que no fueron sometidos al diseño instruccional de la propuesta con herramientas digitales gamificadas no alcanzaron un nivel literal, inferencial y crítico significativo.

Cuadro N° 56. Estadísticas de muestras emparejadas

Estadísticas de muestras emparejadas del Pos test del grupo control y experimental

	Media	N	Desviación estándar	Media de error estándar
Par 1 Pos test de comprensión lectora del grupo experimental	7,3333	15	1,44749	,37374
Pos test de comprensión lectora del grupo control	5,9333	15	2,08624	,53866

Elaborado Por: Autor

Fuente: Datos de investigación

En los resultados de la aplicación del pos test al grupo control tiene una media de 5,9 sobre una calificación de 10, demostrando el nivel de comprensión lectora que poseen, con una calificación debajo de la nota mínima que es 7,00. Al comparar con el pre test del cuadro 53, que demuestra una media de 4,4, solo existe una

diferencia de 1,5. El grupo experimental en el mismo test presenta un aumento significativo, pues la media es de 5 del pre test después de la intervención muestra un aumento de 2,33 lo cual es 7,33 su media sobre la máxima calificación de 10 puntos. En este caso el grupo experimental alcanza la nota mínima de aprendizaje.

FIN DE LA PROPUESTA

Validación teórica y/o aplicación práctica; parcial o total de la propuesta

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

TÍTULO DE LA PROPUESTA:

IMPLEMENTACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS PARA MEJORAR LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LOS ESTUDIANTES DEL SUBNIVEL BÁSICA SUPERIOR EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA.

ESPECIALISTA 1: Msc. Rosa de los Ángeles Arias Guanín

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN BÁSICA SUPERIOR.

Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: **Rosa de los Ángeles Arias Guanín**
Grado académico (área): **Magister Gestión y Liderazgo Educacional
Licenciada en Ciencias de la Educación, mención
Lengua y Literatura**

Experiencia en el área (años): **25 años**

1. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL			

Observaciones: He trabajado en el área con estudiantes de todas las edades, incluso con adultos. Sé de la problemática y del aporte que nos pueden dar las herramientas virtuales en la promoción de la lectura comprensiva.

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				

Observaciones: Es una propuesta pertinente al contexto actual. Propone soluciones a una problemática vigente y toma en cuenta herramientas digitales de fácil acceso para docentes y estudiantes.

ESPECIALISTA 2: Msc. Olga Giovanna Alarcón Quelal

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN BÁSICA SUPERIOR.

Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Olga Giovanna Alarcón Quelal

Grado académico (área): Magister

Experiencia en el área (años): 7 años

1. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)			
TOTAL			
Observaciones:			

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				
Observaciones:					

A quien corresponda:

Yo Olga Giovanna Alarcón Quelal en mi calidad de **DOCENTE** de la Unidad Educativa "GONZALO CORDERO CRESPO FE Y ALEGRÍA" doy constancia de que la propuesta presentada por el Sr. **Christian Darío Naranjo Pilisita**, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



FIRMA

SELLO

DISCUSIÓN

En la presente investigación se realizó un estudio cuasi-experimental, para demostrar los beneficios que prestan las herramientas digitales gamificadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura, en estudiantes de Básica Superior. Este proceso se llevó a cabo en la Institución Educativa Ernesto Che Guevara en dos grupos pre establecidos, el control y experimental, siendo el último el de intervención con una propuesta basada en el modelo ADDIE y un Plan de Destrezas de Desempeño, que engloba el tema principal los niveles de comprensión lectora.

Para la confiabilidad y validez de los instrumentos se realizó un análisis del Alfa de Conbrach, donde se determinó la correlación entre los ítems correspondientes a una escala, tomando en cuenta que sus valores se miden de 0 a 1 y cuyo nivel mínimo de aceptación es de 0.7 (Tuapanta, Duque y Mena, 2017). Además, se sometieron a una validación a juicio de expertos para la importancia y pertinencia de contenidos en el área de interés.

La presente investigación adquiere una importancia significativa, pues al revisar aportes anteriores sobre el tema, existen estudios en diferentes subniveles, asignaturas y edades planteadas para este trabajo. Esta investigación aporta y responde a la resolución de la problemática planteada, que es como la implementación de herramientas digitales gamificadas beneficia el proceso enseñanza aprendizaje en el área Lengua y Literatura y la comprensión lectora.

En consecuencia, a partir de los resultados obtenidos aceptamos la hipótesis general, donde las herramientas digitales gamificadas benefician el proceso enseñanza aprendizaje de los estudiantes de Básica Superior en el área de Lengua y Literatura, en comprensión lectora, de acuerdo a los resultados del pos test. Estos resultados se relacionan con otras investigaciones anteriores que tienen una línea similar encontrados por Cervantes et al., (2017), Contreras y Eguia (2016), Herbeth (2016), los mismo que se mencionan en el marco teórico, donde se demuestra los beneficios que ofrece la metodología de la gamificación y las herramientas digitales al proceso de enseñanza aprendizaje en diferentes areas y niveles de estudio.

En relación a la primera hipótesis específica planteada “El grupo de intervención (Grupo experimental) mejora el rendimiento académico en comprensión lectora, mediante la implementación de las herramientas digitales gamificadas”, los resultados obtenidos en el cuadro 54 y 56, demuestran una mejora significativa con respecto al nivel comprensión lectora de los estudiantes, de Básica Superior de la Institución educativa Ernesto Che Guevara, de acuerdo a esta afirmación Blanch, Betancort y Martínez (2016), Onofre (2020), Muñoz (2020) en su estudios comparten estos resultados, sobre la mejoría en el rendimiento académico, en el área de Lengua y Literatura mediante el uso de herramientas digitales y la gamificación.

En la segunda hipótesis donde se afirma que el grupo sin intervención (Grupo control) no mejora significativamente el rendimiento académico en comprensión lectora, con la implementación de herramientas tradicionales. Los resultados del cuadro 55 y 56, indica que los estudiantes del grupo con un proceso de enseñanza aprendizaje tradicional, no presenta un aumento significativo en el nivel de comprensión lectora, estos resultados se asemejan a los encontrados por Suarez, Vélez, y Londoño (2018), Jaramillo (2019) que corroboran el aprendizaje debe ser mediado por herramientas digitales que se adapten a la nueva era y lograr un aprendizaje significativo.

Los problemas que se lograron resolver en el transcurso de la investigación, la identificación y adaptación de herramientas gamificadas para el área de Lengua y Literatura. Además, se resuelve la desmotivación de los estudiantes en el aprendizaje del área de Lengua y Literatura, por medio de las herramientas digitales gamificadas. Tomado en cuenta que Herbeth (2016) pretende la metodología de la gamificación como un factor esencial para la estimulación de los educandos.

También el estudio se enfrentó a varias limitaciones que son necesarias señalar como la muestra ya que se la realizó en una sola Institución Educativa, perteneciente a la ciudad de Quito. Además, la situación socioeconómica efecto de la actual pandemia en temas de acceso a la educación virtual y nula participación presencial.

A partir de esta investigación se proyecta un estudio futuro que persigue la misma línea, que se enfoca en investigar el proceso de enseñanza en Lengua y

Literatura en otro eje principal del área como es la escritura, un factor complementario indispensable en el perfil de salida de los bachilleres ecuatorianos.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En esta investigación se comprobó los beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y Literatura, mediante el uso de herramientas digitales educativas gamificadas para optimizar el desarrollo de la comprensión lectora en el Subnivel Básica Superior. El resultado más importante se obtuvo del análisis de resultados del pre test y pos test, que demuestra una mejoría significativa en el aprendizaje y rendimiento académico de los estudiantes en el grupo de intervención (grupo experimental) en el área mencionada esencialmente en comprensión lectora, porque permitió evidenciar el beneficio que presta dichas herramientas en el proceso de enseñanza docente, lo que implica que se comprobó la hipótesis general.

Se identificó herramientas digitales gamificadas que mejoren el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de Lengua y literatura. El resultado que permite corroborar este objetivo es el análisis del cuestionario aplicado a docentes del área específica, fundamentos teóricos y una encuesta contestada por expertos en el área y gestión docente, que consideran Ta-Tum, Genially, Word Wall, Educaplay y Classcraft como herramientas digitales gamificadas óptimas para estudiantes de Básica Superior.

En este proceso se distinguió las deficiencias en comprensión lectora de los estudiantes en el área de Lengua y Literatura al llegar al subnivel Básica Superior, por medio de los resultados arrojados en un pres test aplicado al grupo control y experimental que demostró resultados similares, donde la calificación de los dos grupos no superaba la mitad de la nota máxima, identificando una deficiencia en esta destreza.

Se analizó referencias teóricas de la gamificación aplicadas a la educación para la optimización de sus capacidades lingüísticas. Se realizó una revisión bibliográfica que se puede evidenciar en el marco teórico que engloba a la gamificación como metodología, como estrategia, como recurso complementario y los elementos, procesos a utilizar en el ámbito educativo en diferentes subniveles.

En base a lo investigado se desarrolló un programa de intervención que incluya herramientas digitales gamificadas para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura. Se obtuvo como resultado un diseño instruccional basado en el modelo ADDIE, para el proceso de enseñanza aprendizaje en comprensión lectora, que incluye herramientas gamificadas que se adaptan correctamente al área de lengua y literatura.

Al finalizar la intervención se analizó el efecto de la implementación de las herramientas digitales gamificadas en el proceso de enseñanza aprendizaje en el área de lengua y literatura en la comprensión lectora. Este análisis se obtuvo de los resultados del pos test, aplicado al grupo experimental y control, donde el primero demostró un aumento en su rendimiento académico en comprensión lectora superando la nota mínima de aprobación, con lo cual se comprueba la primera hipótesis específica. Mientras que el grupo control sin el uso de herramientas digitales gamificadas no tuvo mayor progreso en esta destreza y no supero la nota mínima de aprobación, lo cual demuestra la hipótesis específica número dos.

Recomendaciones.

Establecidas las conclusiones se recomienda que para obtener una mejora significativa en el proceso de enseñanza aprendizaje y rendimiento académico en los estudiantes, los contenidos deben enfocarse en el área de Lengua y Literatura.

Las herramientas digitales gamificadas identificadas y escogidas para el trabajo de investigación demuestran su efectividad, al relacionarse y aplicarse a estudiantes en edades entre 11 y 15 años o que pertenecen al subnivel básica superior por su complejidad.

Es necesario señalar, que los instrumentos de pre test son diseñados para identificar el nivel de comprensión de textos de estudiantes del subnivel básica superior si se los aplica a otros subniveles se deben modificar los textos.

La revisión bibliográfica es un referente para el trabajo de la metodología gamificación en cualquier subnivel sin embargo se debe tomar en cuenta que se tomó lo más esencial para el subnivel determinado para la investigación.

Se sugiere implementar el diseño Instruccional basado en el modelo ADDIE con herramientas digitales gamificadas, en el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura en temas relacionados con comprensión de textos.

Para obtener resultados óptimos después de la intervención, se debe aplicar el instrumento pos test al terminar completamente la intervención con un grupo, para obtener resultados evidentes en su rendimiento académico, el cual deberá superar una nota mínima de 7 como media del grupo.

BIBLIOGRAFÍA

- Aparicio, O., & Ostos, O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, 11(2), 115-120. doi: 10.15332/s1657-107X.2018.0002.05. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5610/561059326007/561059326007.pdf>
- Arias, H., Jadán, J., & Gómez, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking. *Hamut´ay*, 6(1), 82-95. doi: 10.21503/hamu.v6i1.1576. Obtenido de <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1576>
- Báez, C. (2016). *Gamificación, ¿reto o normalidad en el proceso de enseñanza aprendizaje?* Napoles: 14-22. Obtenido de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2016/03_baez.pdf
- Bernier, J. (2019). Efectividad educativa del Facebook para el desarrollo de la comprensión lectora. *Telos*, 21(2), 313-332. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99359223005>
- Blanch, M., Betancort, S., & Martínez, M. (2016). El Videoblog en el Aula de Lengua y Literatura de Secundaria. Una Propuesta Práctica. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 14 (3), 33-49. doi:10.15366/reice2016.14.3.002. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55146042002>
- Cervantes, R., Pérez, J., & Alanís, M. (2017). Niveles de Comprensión Lectora. Sistema CONALEP: Caso Específico del Plantel N°172, de Ciudad Victoria, Tamaulipas, en Alumnos del Quinto semestre. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, XXVII(2), 73-114 .
- Condor, O., Oña, J., Bonilla, J., María, L., & Ramos, C. (2020). *Innovaciones educativas del nuevo milenio*. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica.
- Contreras, R., & Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Barcelona: Bellaterra. Obtenido de https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf
- Flores, M., Ortega, M., & Sousa, C. (2021). El uso de las TIC digitales por parte del personal docente y su. *Revista Electrónica Educare*, 1-21. Obtenido de <file:///C:/Users/christian/Downloads/Dialnet-ElUsoDeLasTICDigitalesPorParteDelPersonalDocenteYS-7679295.pdf>
- Gamboa, M. (2018). Estadística aplicada a la investigación educativa. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 5(2), 1-32. Obtenido de

- <https://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/427/443>
- García-García, M. A., Arévalo-Duarte, M. A., & Hernández-Suarez, C. A. (2018). La comprensión lectora y el rendimiento. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 32, 155-174.
- Gonzales, S., Cortés, J., & Lugo, N. (2019). Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación. *Innovación Educativa*, 33-55. Obtenido de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/1794/179462794003/179462794003.pdf>
- Herbeth, A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el. *Realidad y Reflexión*, 19. Obtenido de <http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). *Educación en Ecuador Resultados de PISA para el Desarrollo*. Quito: Instituto Nacional de Evaluación Educativa.
- Jadán, J., & Ramos, C. (2018). Metodología de Aprendizaje Basada en Metáforas Narrativas y Gamificación: Un caso de estudio en un Programa de Posgrado Semipresencial. *Hamut´ay*, 5(1), 84-104, doi: 10.21503/hamu.v5i1.1560. Obtenido de <http://revistas.uap.edu.pe/ojs/index.php/HAMUT/article/view/1560/1492>
- Jaramillo, O. (2019). Estrategias de integración del marco situacional para la comprensión lectora de textos académicos digitales. *Sophia*, 15(1), 97-108, doi: 10.18634/sophiaj.15v.1i.509.
- Latorre, M. (2017). *Aprendizaje Significativo y Funcional*. Lima: Universidad Marcelino Champagnat. Obtenido de http://umch.edu.pe/arch/hnomarino/64_HML_APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20Y%20FUNCIONAL.pdf
- López, M., & Sánchez, S. (2018). Relación Entre La Madurez Vocacional Y La Motivación Hacia El Aprendizaje Académico . *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 21-29. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3498/349855553002/349855553002.pdf>
- Ministerio de Educación . (2016). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria*. Quito: Ministerio de Educación .
- Ministerio de Educación. (2015). *REGLAMENTO GENERAL A LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN INTERCULTURAL*. Quito: Ministerio de Educación. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/02/Reglamento-General-a-la-Ley-OrgAnica-de-Educacion-Intercultural.pdf>

- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Lengua y Literatura. Texto del estudiante. Décimo año*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Lengua y Literatura. Texto del Estudiante. Noveno grado*. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.
- Molinero, M., & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de educación superior. *Revista Iberoamericana para la investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19), 1-31. doi 10.23913/ride.v10i19.494. Obtenido de <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/494/2111>
- Montenegro, S., & Fernández, F. (2017). La educación a distancia en entornos virtuales de enseñanza aprendizaje. Reflexiones didácticas. *Atenas*, 31-39.
- Muñoz, J. (2020). Entorno Virtual de Aprendizaje Gamificado para el currículo ecuatoriano. *Mamakuna*, 15. Obtenido de <http://201.159.222.12/bitstream/123456789/1391/1/8%20Entorno%20virtual%20de%20aprendizaje.pdf>
- Onofre, C. (2020). *Modalidad Propuesta Metodológica; Lengua y Literatura; Gamificación; Aprendizaje; Tecnologías de la Información y la Comunicación (tesis de maestría inédita)*. Universidad Casa Grande, Guayaquil. Obtenido de <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/2640>
- Ortiz, D. (2015). El constructivismo como teoría y método de enseñanza. *Colección de Filosofía de la Educación*, 1390-3861. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441846096005>
- Portillo, M. T. (2017). Educación por habilidades: Perspectivas y retos para el sistema educativo. *Revista Educación*, 41(2), 1-13. doi: 10.15517/REVEDU.V41I2.21719. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44051357008/44051357008.pdf>
- Prendes, M., & Cerdán, F. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto. *Revista Iberoamericana*, 35-53. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>
- Quirós, E., & Jiménez, X. (2013). La actitud hacia la docencia, la formación integral en la educación secundaria y a su proyecto de vida: Una visión desde los estudiantes de colegios en áreas rurales. *Revista Electrónica Educare*, 91-109. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194127506007>
- Rieger, I. (2019). La tradición camaleónica en las prácticas festivas de una comunidad mixteca transnacional. *Revista Reflexiones*, 98(1), 111-129. doi: 10.15517/rr.v98i1.33121. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/729/72958113007/72958113007.pdf>
- Ríos, S., & Espinoza, . (2019). Diagnóstico sobre la comprensión lectora. *Revista Educación* 43(2), 1-18. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/440/44058158046/44058158046.pdf>

- Santamaría , J., Benítez, C., Sotomayor, S., & Barragán , L. (2019).
PEDAGOGÍAS CRÍTICAS: CRITERIOS PARA UNA FORMACIÓN DE
DOCENTES EN INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA. *Educação &
Sociedade*, 40(1), 1-20. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/873/87360193011/87360193011.pdf>
- Suarez, P., Vélez, M., & Londoño , D. (2018). Las herramientas y recursos
digitales para mejorar los niveles de literacidad y el rendimiento
académico de los estudiantes de primaria. *Revista Virtual Universidad
Católica del Norte*, 1(54), 184-198. Obtenido de
[file:///C:/Users/christian/Downloads/Dialnet-
LasHerramientasYRecursosDigitalesParaMejorarLosNiv-7795786.pdf](file:///C:/Users/christian/Downloads/Dialnet-LasHerramientasYRecursosDigitalesParaMejorarLosNiv-7795786.pdf)
- Trejo, H. (2018). Herramientas tecnológicas para el diseño de materiales visuales
en entornos educativos. *Sincronía*, 1(74), 617-669. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/5138/513855742031/html/index.html>
- Tuapanta, J., Duque, M., & Mena, A. (2017). Alfa de Conbach para Validar un
Cuestionario de Uso de TIC en Docentes Universitarios. *Revista
mktDescubre*, 1(10), 37 - 48. Obtenido de
<http://revistas.espe.edu.ec/index.php/mktdescubre/article/view/141>

ANEXOS 1

INSTRUMENTO DIRIGIDO A DOCENTES PERTENECIENTES A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ERNESTO CHE GUEVARA”, DEL CANTÓN QUITO, PARROQUIA LA ECUATORIANA.

DATOS GENERALES:

Nombre: _____ Año de básica: _____
Jornada: _____ Edad _____
Teléfono: _____ Correo electrónico: _____
Fecha del cuestionario: 2021/ /

Objetivo: Compilar información sobre las competencias docentes del área de lengua y literatura, mediante una escala de apreciación para identificar sus fortalezas.

Su aporte será de gran ayuda. Gracias.

Lic. Christian Naranjo

INSTRUCCIONES:

- Por favor responder las siguientes preguntas de acuerdo a las indicaciones dadas en cada ítem.
- Tiempo estimado 15 minutos

ESCALA DE APRECIACIÓN

S= Siempre

MV= Muchas veces

AV=A veces

N=Nunca

INDICADORES	CATEGORIAS			
	N	AV	MV	S
A. COMPETENCIAS DOCENTES EN EL AREA DE LENGUA Y LITERATURA				
1. ¿En sus clases recurre a herramientas como pizarra, tiza líquida y YouTube?				

2. ¿Con qué frecuencia se ha capacitado en herramientas educativas virtuales?				
3. ¿En su labor docente utiliza TIC o TAC como herramientas educativas?				
4. ¿Al finalizar la clase cumple con las destrezas y objetivos planteados?				
5. ¿Con qué frecuencia considera sus clases son motivadoras o atractivas para sus estudiantes?				
6. ¿Con qué frecuencia utiliza Plataformas virtuales o software para el trabajo sincrónico y asincrónico. (Classroom, Moodle, etc)				
7. ¿Considera se puede llevar a cabo el trabajo colaborativo con tics?				
B. HERRAMIENTAS VIRTUALES GAMIFICADAS PARA EL APRENDIZAJE EN LENGUA Y LITERATURA				
8. ¿Aplica la gamificación en sus clases?				
9. ¿Con qué frecuencia utiliza la Plataforma virtual gamificada Ta-Tum para actividades sincrónica y asincrónicas en Lengua y Literatura?				
10. ¿Aplica la herramienta virtual Word Wall para evaluar las destrezas adquiridas en Lengua y Literatura?				
11. ¿Utiliza herramientas digitales como educaplay, para desarrollar la comprensión lectora?				
12. ¿Utiliza elementos del juego como actividad motivadora en clases?				
13. ¿Aplica un sistema de calificación por puntos o medallas?				

ANEXOS 2

INSTRUMENTO DIRIGIDO A ESTUDIANTES PERTENECIENTES A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “ERNESTO CHE GUEVARA”, DEL CANTÓN QUITO, PARROQUIA LA ECUATORIANA.

DATOS GENERALES:

Nombre: _____ Año de básica: _____
Jornada: _____ Edad: _____
Teléfono: _____ Correo electrónico: _____
Fecha del cuestionario: 2021/ /

Objetivo: Compilar información sobre el nivel de comprensión lectora que poseen los estudiantes en la Institución Educativa “Ernesto Che Guevara” de EGBS., mediante lecturas para identificar sus fortalezas y debilidades.

Su aporte será de gran ayuda. Gracias.

Lic. Christian Naranjo

INSTRUCCIONES:

- Por favor responder las siguientes preguntas de acuerdo a las indicaciones dadas en cada ítem.
- Tiempo estimado 15 minutos

Indicador: Leer con detenimiento los textos y seleccionar la respuesta acertada.

Texto A

Científicos afirman que el calentamiento global no existe

Científicos de la Academia de Ciencias de China han elaborado una investigación que indicaría que el tan mentado calentamiento global, presente en tantos estudios alarmistas, no existiría. Según el artículo publicado por el Instituto de Estudios Estratégicos Manquehue, la temperatura actual estaría dentro de un rango natural, teniendo en cuenta otros períodos históricos.

Basándose en el análisis de los componentes químicos presentes en los caparzones de almejas gigantes y en muestras de coral, los investigadores observaron que las temperaturas

del mar de China Meridional durante la Edad Media, entre los siglos V y XV, fueron más altas que las actuales, y demostraron que los periodos cálidos entre el final de la época romana y la Edad Media, en la costa este asiática y el Pacífico occidental, fueron equivalentes al período actual.

Así se desmiente la hipótesis que indica que el Período Cálido Medieval fue un fenómeno solo europeo y no mundial, lo cual arrastra al debate la idea derivada de que el calentamiento global es causado por la actividad del hombre. “Estas evidencias se basan en datos reales, que demuestran que la temperatura actual está dentro de un rango natural de otros cambios ocurridos en el pasado”, afirmaron contundentemente los autores del polémico estudio. (Tomado de Científicos afirman que el calentamiento global no existe. [2015]. History Channel. Retrieved 25 August 2016, from [http://mx.formula-history.tuhistory.com/noticias/cientificos-afirman-que-el-calentamiento-global-no-existe.](http://mx.formula-history.tuhistory.com/noticias/cientificos-afirman-que-el-calentamiento-global-no-existe)) (lectura de la pag.220 del texto de lengua y literatura de noveno) (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016).

- 1. ¿Elija el título que expresa la idea central?**
 - a) El estudio del Instituto de Estudios Estratégicos Manquehue.
 - b) El calentamiento global no existe.
 - c) El calentamiento global es causado por el hombre
 - d) EL periodo Cálido Medieval.
- 2. ¿Qué toma en cuenta el estudio para afirmar que la tierra tiene una temperatura normal?**
 - a) Los caparazones de almejas.
 - b) La época romana.
 - c) Otros períodos históricos.
 - d) Mar de la China Meridional.
- 3. ¿Cómo demuestra que la temperatura del mar de China Meridional en los siglos V y XV era más alta que la actual?**
 - a) En la observación de almejas y corales.
 - b) Analizando componentes químicos de caparazones de almejas gigantes y corales.
 - c) Midiendo la temperatura de la costa este asiática y el Pacífico occidental.
 - d) Investigando el Período Cálido Medieval.
- 4. ¿Cuál es la hipótesis que se desmiente en este estudio?**
 - a) El mundo no tiene una temperatura alta.
 - b) El calentamiento global es falso.
 - c) El Periodo Cálido Medieval fue un fenómeno solo europeo y no mundial.
 - d) La tierra tiene siempre elevaciones de temperatura.
- 5. ¿Cuál es el debate que surge a partir de este estudio?**
 - a) El planeta está en diferentes rangos de temperatura.
 - b) El calentamiento global es causado por actividades del hombre.

- c) El calentamiento global.
- d) El calentamiento global es una realidad.

Texto B

El lastre de la masculinidad tradicional

La masculinidad tradicional está compuesta por una constelación de valores, creencias, actitudes y conductas que persiguen el poder y autoridad sobre las personas que considera más débiles. Para conseguir esa dominación, las principales herramientas son la opresión, la coacción y la violencia. Desde este punto de vista, la masculinidad androcéntrica es una forma de relacionarse y supone un manejo del poder que mantiene las desigualdades existentes entre hombres y mujeres en el ámbito personal, económico, político y social. Esta concepción masculina del mundo está sustentada en mitos patriarcales basados en la supremacía masculina y la disponibilidad femenina, en la autosuficiencia del varón, en la diferenciación de las mujeres y en el respeto a la jerarquía. Estos mitos funcionan como ideales y se transforman en mandatos sociales acerca de «cómo ser un verdadero hombre».

Las principales víctimas de esta construcción masculina del mundo son las mujeres. Pero los varones, además de verdugos también son víctimas de sí mismos. Según Pierre Bourdieu «los hombres también están prisioneros y son víctimas de la representación dominante. Al igual que las tendencias de sumisión que esta sociedad androcéntrica transmite a las mujeres, aquellas encaminadas a ejercer y mantener la dominación por parte de los hombres no están inscritas en la naturaleza y tienen que ser construidas por este proceso de socialización denominado masculinidad hegemónica». Varela, N. & Freire, E. (2005). Feminismo para principiantes. Barcelona: Ediciones B. (pag.150 del texto de Lengua y Literatura). (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016)

1. ¿Cómo se considera la masculinidad tradicional?

- a. Un pensamiento que busca la igualdad entre el género masculino y femenino.
- b. La concepción del dominio del poderoso sobre el débil mediante la opresión, violencia y un conjunto de valores y creencias.
- c. La supremacía del débil sobre el fuerte como una concepción de vida.
- d. Una cultura de igualdad de condiciones entre los individuos de cualquier clase social.

2. ¿Cuál es la visión masculina androcéntrica?

- a. El manejo de poder económico, político y social, en la actualidad establece jerarquías sociales.
- b. La supremacía de hombres en todo ámbito social, basada en mitos patriarcales.
- c. La igualdad entre hombres y mujeres por los mitos del patriarcado.
- d. Los mitos son guías para las reglas y directrices sociales.

- 3. ¿Qué idea es más acorde a la sociedad androcéntrica?**
- a. El hombre inquisidor del mismo hombre.
 - b. El hombre como parte esencial del mundo con una visión masculina que invisibiliza la mirada femenina.
 - c. El ser humano como parte del mundo en coordinación con la naturaleza.
 - d. Las tendencias de sumisión en la sociedad.
- 4. El término “masculinidad hegemónica” en el texto se entiende como:**
- a. Las mujeres y hombres se desarrollan en una sociedad igualitaria.
 - b. Una sociedad donde las mujeres se construyen bajo la dominación del hombre en un proceso de sumisión.
 - c. Una cultura de respeto al género masculino y femenino en los ámbitos sociales y económicos.
 - d. La explotación del hombre hacia otros hombres determinado por el poder económico y social.
- 5. Elija un argumento crítico con respecto al texto leído.**
- a. El machismo está arraigado en toda la sociedad, tanto en el ámbito laboral y familiar.
 - b. La concepción masculina del mundo está sustentada en mitos patriarcales.
 - c. Erradicar los comportamientos machistas es indispensable, para obtener una sociedad igualitaria.
 - d. La masculinidad androcéntrica es una forma de relacionarse y supone un manejo del poder que mantiene las desigualdades existentes entre hombres y mujeres.

ANEXOS 3

INSTRUMENTO DIRIGIDO A EXPERTOS PERTENECIENTES A LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA “FE Y ALEGRÍA GONZALO CORDERO CRESPO”, DEL CANTÓN QUITO.

DATOS GENERALES:

Nombre: _____ Especialidad: _____
Edad: _____
Teléfono: _____ Correo electrónico: _____
Fecha de la Encuesta: _____

El objetivo de la siguiente encuesta es recopilar información necesaria y útil acerca de la selección más adecuada de herramientas para la gamificación según a Juicio de Experto.

Su aporte será de gran ayuda. Gracias.

Lic. Christian Naranjo

INSTRUCCIONES:

- Lea detenidamente las preguntas de la presente encuesta y marque la respuesta de acuerdo con su criterio.
- Seleccione las herramientas que considere de mayor interés o importancia:
- Tiempo estimado 10 minutos

1. Seleccione las herramientas que considere de mayor interés o importancia:

Herramientas de comunicación	
Herramientas	Elección
Zoom	
Microsoft Teams	
Google Meet	
Otros	
Herramientas de gestión de aprendizaje	

Herramientas	Elección
Ta-Tum	
Moodle	
Google Classroom	
Otras	

2. Seleccioné las herramientas de cooperación y la colaboración que consideré de mayor interés o importancia

Herramientas	Elección
Classcraft	
Blogger	
Wiki	
Otras	

3. Seleccioné las herramientas para navegar por Internet que consideré de mayor interés o importancia

Herramientas	Elección
Chrome	
Firefox	
Microsoft Edge	
Otras	

4. Seleccioné las herramientas para crear contenido que consideré de mayor interés o importancia

Herramientas	Elección
Genially	
Power Point	
Otras	

5. Seleccioné las herramientas para fomentar el aprendizaje autónomo que consideré de mayor interés o importancia

Herramientas	Elección
YouTube	
Blogger	
Otras	

6. Seleccioné las herramientas para aplicar la gamificación en el aprendizaje que consideré de mayor interés o importancia en el área de lengua y literatura.

Herramientas	Porcentaje
Word wall	
Ta-Tum	
Genially	
Otras	

Encuestador: Christian Naranjo



ANEXOS 4

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
MATRIZ DE VALIDACIÓN DIRIGIDA A EXPERTOS

FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Para revisor

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SÍ o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Establece el título del instrumento y otros datos relevantes
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Tanto del docente como de los estudiantes investigados
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Es fundamental dar a conocer el propósito de la investigación
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Especifica cada uno de los aspectos que son motivos de la investigación.
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Brinda orientaciones directas sobre cómo se debe responder cada ítem.
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Mantiene un orden lógico
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: De acuerdo con destinatario de la encuesta, el lenguaje es utilizado correctamente
8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento: Son claras y permiten obtener la información que se requiere.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Al ser encuestas, todas las preguntas son cerradas, objetivas y directas.
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Están orientadas al objetivo del instrumento.
11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Todas las preguntas se orientan a reconocer las habilidades pedagógicas digitales de los docentes y al nivel de comprensión lectora en los estudiantes.
12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Sí <input type="checkbox"/>



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
MATRIZ DE VALIDACIÓN DIRIGIDA A EXPERTOS

	No <input checked="" type="checkbox"/> Argumento: Considero que para los estudiantes 15 minutos es muy poco tiempo, a pesar de que, las lecturas son cortas.
13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Son los involucrados en el proceso que se investiga.
14. La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	Totalmente <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan <input type="checkbox"/> Argumento: Existe coherencia
15. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento: Se ha realizado los ajustes necesarios.
16. Señale los aspectos positivos del instrumento	
Son instrumentos claros, objetivos que se orientan a la consecución de información relevante para la investigación.	
17. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento.	
Se podría realizar un muestreo aplicando los instrumentos a un grupo reducido para verificar, en la práctica, su efectividad y realizar los ajustes que esa experiencia proporcione.	

REVISOR

Nombres y Apellidos: Rosa de los Ángeles Arias Guanín
Título de Tercer Nivel: Lic. en Ciencias de la Educación, mención Lengua y Literatura
Título de Cuarto Nivel: MSc. en Gestión y Liderazgo Educacional
Cédula: 1708834385

ANEXOS 5

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN BÁSICA SUPERIOR.

Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: **Rosa de los Ángeles Arias Guanín**
 Grado académico (área): **Magister Gestión y Liderazgo Educativo
 Licenciada en Ciencias de la Educación, mención
 Lengua y Literatura**

Experiencia en el área (años): **25 años**

1. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)	X		
TOTAL			
Observaciones: He trabajado en el área con estudiantes de todas las edades, incluso con adultos. Sé de la problemática y del aporte que nos pueden dar las herramientas virtuales en la promoción de la lectura comprensiva.			

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				
Observaciones: Es una propuesta pertinente al contexto actual. Propone soluciones a una problemática vigente y toma en cuenta herramientas digitales de fácil acceso para docentes y estudiantes.					

A quien corresponda:

Yo, Rosa de los Ángeles Arias Guanín en mi calidad de **DOCENTE** de la Unidad Educativa **GONZALO CORDERO CRESPO "FE Y ALEGRÍA"** doy constancia de que la propuesta presentada por el Sr. **Christian Darío Naranjo Pilisita**, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



FIRMA

SELLO

ANEXO 6



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES**

**FICHA PARA VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN
Para revisor**

INDICADORES	OBSERVACIONES: Colocar SI o NO y el argumento de verificación que permita la mejora.
1. ¿El instrumento tiene encabezado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
2. ¿El instrumento solicita datos informativos?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
3. ¿El instrumento tiene escrito el objetivo que persigue?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
4. ¿El instrumento determina la o las variables a las que responderá?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
5. ¿El instrumento tiene las instrucciones claras para su aplicación?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
6. ¿El formato de preguntas es correcto en su orden, numeración...?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
7. ¿Las preguntas están formuladas con lenguaje sencillo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
8. ¿Las preguntas formuladas son?	Comprensibles <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente comprensibles <input type="checkbox"/> Confusas <input type="checkbox"/> Incomprensibles <input type="checkbox"/> Argumento: Haga clic aquí para escribir texto.
9. ¿El tipo de preguntas (cerradas, abiertas o mixtas) permitirán las respuestas a la variable determinada?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
10. ¿El número de preguntas planteadas son suficientes?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN,
MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS DIGITALES
ENCUESTA DIRIGIDA A DOCENTES

11. ¿Las preguntas planteadas se relacionan con marco teórico previo?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
12. ¿El tiempo establecido para la aplicación del instrumento es suficiente?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
13. ¿El o los informantes seleccionados son los adecuados para el instrumento que se pretende aplicar?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
14. La formulación del instrumento en qué medida se relaciona con la matriz de operacionalización de variables.	Totalmente <input checked="" type="checkbox"/> Medianamente <input type="checkbox"/> No se relacionan <input type="checkbox"/> Argumento:
15. ¿El instrumento está listo para ser aplicado?	Si <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> Argumento:Haga clic aquí para escribir texto.
16. Señale los aspectos positivos del instrumento Las preguntas claras para el encuestado, texto de acuerdo a la edad.	
17. Emita las recomendaciones necesarias para mejorar el instrumento. Considerar el tamaño de la letra que sea una escala más.	

REVISOR

MSc. Olga Giovanna Alarcón

Nombres y Apellidos:
Título de Tercer Nivel:
Título de Cuarto Nivel: Master en Psicopedagogía
Cédula: 1720249224

ANEXO 7

FICHA DE VALORACIÓN DE ESPECIALISTAS

Título de la Propuesta: HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS EN LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LENGUA Y LITERATURA EN BÁSICA SUPERIOR.

Datos personales del especialista

Nombres y Apellidos: Olga Giovanna Alarcón Quelal

Grado académico (área): Magister

Experiencia en el área (años): 7 años

1. Autovaloración del especialista

Marcar con una "x"

Fuentes de argumentación de los conocimientos sobre el tema	Alto	Medio	Bajo
Conocimientos teóricos sobre la propuesta.	X		
Experiencias en el trabajo profesional relacionadas a la propuesta.	X		
Referencias de propuestas similares en otros contextos	X		
(Otros que se requiera de acuerdo con la particularidad de cada trabajo)			
TOTAL			
Observaciones:			

2. Valoración de la propuesta

Marcar con una "x"

Criterios	MA	BA	A	PA	I
Estructura de la propuesta	X				
Claridad de la redacción (leguaje sencillo)	X				
Pertinencia del contenido de la propuesta	X				
Viabilidad para el contexto donde se propone	X				
Transferibilidad a otro contexto(si fuera el caso)	X				
Observaciones:					

A quien corresponda:

Yo Olga Giovanna Alarcón Quelal en mi calidad de **DOCENTE** de la Unidad Educativa "**GONZALO CORDERO CRESPO FE Y ALEGRÍA**" doy constancia de que la propuesta presentada por el Sr. **Christian Darío Naranjo Pilisita**, como parte de su trabajo de investigación, fue revisada y valorada de acuerdo a los parámetros presentados en este documento.

Atentamente,



FIRMA

SELLO

ANEXO 8

PLAN DE DESTREZAS CON CRITERIO DE DESEMPEÑO						N° 1
1. DATOS INFORMATIVOS						
DOCENTE:	ÁREA/ASIGNATURA	AÑO/CURSO/NIVEL	JORNADA	PERIODOS	INICIO	FINAL
Lic. Christian Naranjo	Lengua y Literatura / Lengua y Literatura	Décimo Año "A" E.G.B.	V	6		
N° UNIDAD:	05	TÍTULO: Comprensión lectora y los textos expositivos.				
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:		O.LL.4.6. Leer de manera autónoma textos no literarios, con fines de recreación, información y aprendizaje, con capacidad para seleccionar textos y aplicar estrategias cognitivas de comprensión, según el propósito de lectura. O.LL.4.7. Utilizar las bibliotecas y las TIC de forma autónoma para localizar, seleccionar y organizar información como recurso de estudio e indagación.				
DESTREZA CON CRITERIO DE DESEMPEÑO A SER DESARROLLADA:			INDICADOR ESENCIAL DE EVALUACIÓN:			
LL.4.3.1 Comparar, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrastar sus fuentes.			I.LL.4.5.1. Compara, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrasta sus fuentes; autorregula la comprensión mediante el uso de estrategias cognitivas autoseleccionadas, de acuerdo con el propósito de lectura y las dificultades identificadas, y valora el contenido explícito al identificar contradicciones y ambigüedades. (J.4., I.4.)			
LL.4.3.2 Construir significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto.						
EJES TRANSVERSALES:		Trabajo colaborativo y gamificado.				
2. PLANIFICACIÓN						
CLASES	CONTENIDO Y OBJETIVO	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	RECURSOS	INDICADORES DE LOGRO	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
1	Conocimientos previos. Identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes para establecer el punto de partida de aprendizaje y sus	Gamificación. Arquitectura funcional. A. Actividad Indagar conocimientos previos. B. Contexto Conocer Lectura, literal, inferencial y crítica C. Competencias y habilidades Desarrollar Comprensión Lectora D. Gestión/Supervisión	Herramientas digitales gamificadas: <ul style="list-style-type: none"> • Test digital (google forms) • Genially • Ta Tum 	Establece los conocimientos previos del nivel de comprensión lectora.	TÉCNICA: 1.-Prueba INSTRUMENTO: 1.-Encuesta	

	conocimientos previos. (80 minutos)	Aplicar un Pres test de comprensión lectora. E. Mecánicas y elementos de juego Registrar a los alumnos en la plataforma Tatum para lograr el lector sénior.			
2	Textos expositivos Identificar la estructura de los textos expositivos. (80 minutos)	Gamificación. Arquitectura funcional. A. Actividad Conocer la estructura del texto expositivo. B. Contexto Lectura, literal, inferencial y crítica C. Competencias y habilidades Reconocer textos expositivos D. Gestión/Supervisión E. Lectura de textos expositivos e identificar su estructura. F. Mecánicas y elementos de juego Responder el cuestionario en Ta Tum y ganar medallas y puntos.	Herramientas digitales gamificadas: • Genially • Ta Tum	Identifica en un texto expositivo su estructura.	TÉCNICA: 1.-Prueba INSTRUMENTO: 1.-Prueba objetiva
3	Lectura literal Analizar textos expositivos para identificar su contenido literal. (80 minutos)	Gamificación. Arquitectura funcional. A. Actividad Conocer características principales del nivel literal de lectura. B. Contexto Lectura, literal en textos expositivos. C. Competencias y habilidades Reconocer la idea central de un textos expositivos D. Gestión/Supervisión Evaluación en Classcraft. E. Mecánicas y elementos de juego. Completar la misión 1 en clasccraft (nivel literal)	Herramientas digitales gamificadas: • Genially • Ta Tum • classcraft	Reconoce las ideas principales de un texto expositivo.	TÉCNICA: 1.-Prueba INSTRUMENTO: 1.-Prueba objetiva

4	<p>Lectura inferencial</p> <p>Examinar textos expositivos para identificar su contenido inferencial.</p> <p>(80 minutos)</p>	<p>Gamificación.</p> <p>A. Actividad Conocer características principales del nivel inferencial.</p> <p>B. Contexto Lectura, inferencial en textos expositivos.</p> <p>C. Competencias y habilidades Reconocer la idea central de un textos expositivos</p> <p>D. Gestión/Supervisión Evaluación en Classcraft.</p> <p>E. Mecánicas y elementos de juego. Completar la misión 2 en Clascraft (nivel inferencial)</p>	<p>Herramientas digitales gamificadas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Genially • Ta Tum • Word Wall 	<p>Construye significados implícitos al inferir el tema, el punto de vista del autor, las motivaciones y argumentos de un texto expositivo.</p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>1.-Prueba</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>1.-Prueba objetiva</p>
5	<p>Lectura Crítica</p> <p>Estudiar textos expositivos para desarrollar un criterio crítico valorativo crear una idea u opinión fundamentada.</p> <p>(80 minutos)</p>	<p>Gamificación.</p> <p>A. Actividad Conocer características principales del nivel literal crítico.</p> <p>B. Contexto Lectura, crítica en textos expositivos.</p> <p>C. Competencias y habilidades Reconocer la idea central de un textos expositivos</p> <p>D. Gestión/Supervisión Evaluación en Classcraft.</p> <p>E. Mecánicas y elementos de juego Completar la misión 1 en Clascraft (nivel literal) Mecánicas y elementos de juego</p>		<p>Compara, bajo criterios preestablecidos, las relaciones explícitas entre los contenidos de dos o más textos y contrastar sus fuentes.</p>	<p>TÉCNICA:</p> <p>1.-Prueba</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>1.-Prueba objetiva</p>
6	<p>Resultados del curso.</p> <p>Identificar el nivel de comprensión lectora de los estudiantes para establecer los resultados de</p>	<p>Gamificación.</p> <p>Arquitectura funcional.</p> <p>A. Actividad Indagar conocimientos sobre el nivel de comprensión lectora .</p> <p>B. Contexto Conocer Lectura, literal, inferencial y crítica</p> <p>C. Competencias y habilidades</p>	<p>Educaplay</p>		<p>TÉCNICA:</p> <p>1.-Prueba</p> <p>INSTRUMENTO:</p> <p>1.-Prueba objetiva</p>

	aprendizaje y conocimientos adquiridos. (80 minutos)	Desarrollar Comprensión Lectora. D. Gestión/Supervisión Aplicar un pos test de comprensión lectora. E. Mecánicas y elementos de juego Conocer el investigador sénior que completo 1000 puntos y 3 medallas.			
HERRAMIENTAS DIGITALES GAMIFICADAS					
LINK: GENIALLY: https://view.genial.ly/60b4d2ebe2d4ce0d2573802a/interactive-content-microcurriculo-comprension-lectora TA TUM: https://ta-tum.com/#teacher/classroom/875a6520-9d68-11eb-bc84-0deea4769560/projects CLASSCRAFT: https://game.classcraft.com/teacher/class/RtjtzpHzeshLoPswa/dashboard/players/Dt6JtEnEKhJGpztXS WORD WALL: https://wordwall.net/play/17229/591/426 EDUCAPLAY: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/9538024-post_test_comprension_lectora.html					
ELABORADO		REVISADO		APROBADO	
DOCENTE:	Lcdo. Christian Naranjo	NOMBRE:		NOMBRE:	
FIRMA:		FIRMA:		FIRMA:	
FECHA:					